TEMA: 43 DOVANOS TAVO KOMPIUTERIUI!

PC KLUBAS

KAINA 4.99 LT BE KOMPAKTINIO DISKO

KARTU SU GAMES.LT

Nr. '12 (31)
Kaina 4.99 LT

Be kompaktinio disko



APŽVALGOS

- SID MEIER'S CIVILIZATION 4
- CALL OF DUTY 2
- STAR WARS: BATTLEFRONT II
- ADVENT RISING
- LEMMINGS

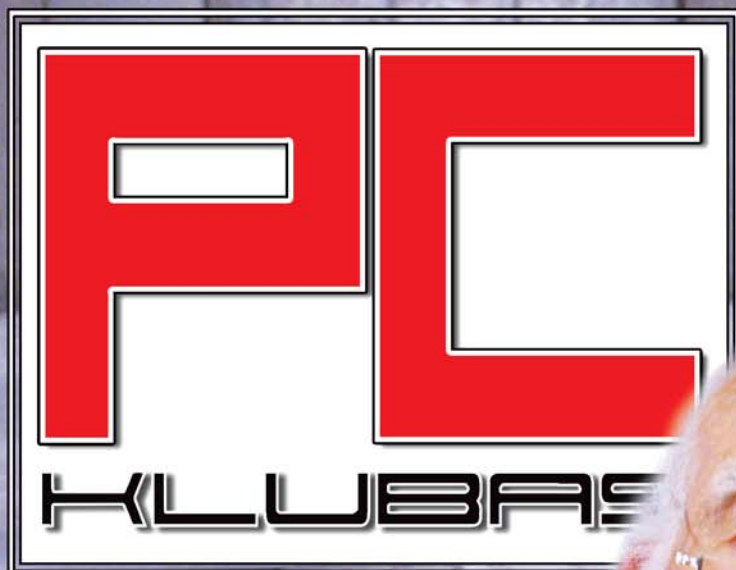
NAUJIENOS

- STARGATE SG-1: THE ALLIANCE
- DRAGON AGE

MĖNESIO ŽAIDIMAS

NEED FOR SPEED MOST WANTED

TEMA: 43 DOVANOS TAVO KOMPIUTERIUI!





KARTU SU

GAMES

NR. '12 (31)
KAINA 9.99 LT

Su 2 kompaktiniais diskais

APŽVALGOS

SID MEIER'S CIVILIZATION 4
CALL OF DUTY 2
STAR WARS: BATTLEFRONT II
ADVENT RISING
LEMMINGS

NAUJIENOS

STARGATE SG-1: THE ALLIANCE
DRAGON AGE

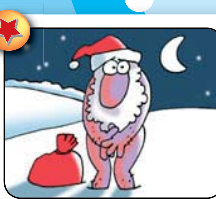
MĖNESIO ŽAIDIMAS

NEED FOR SPEED MOST WANTED





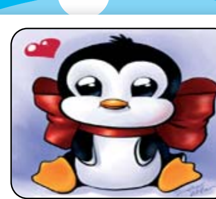




GPLIKAS

Dieve, greičiau ateitų šeštadienis!

DGREICIAU



PING2



ISSPROG

melodijos

2 Lt.

Polifoninės melodijos WAP

1. Rašyk žinutę: **PC SUPER YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC SUPER YVAPAU 370699XXXXX**

Mono melodijos

1. Rašyk žinutę: **PC M YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC M YVAPAU 370699XXXXX**

Šventinės melodijos!

Santa Claus Is Comming To Town	SANTA	George Michael - Last Christmas	LASTXMAS
Jingle Bells	JINGLEB	Coca-Cola - Coca-Cola Christmas	COCACHR
Schubert - Ave Maria	AVEMARIA	Bing Crosby - White Christmas	WHITE
		Tomas Augulis - Kalėdų naktį tylią	KALEDUN
		Cheeky Girls - Have A Cheeky Christmas	CHEEMAS

TOP 10

1	Vilija - Spjaudau ir gaudau	VILISPJAUD	6	Naujieji lietuviai - Ruri ruri	NLRURIR
2	Yva - Paukštelis	YVAPAU	7	Andrius - Mes vyrai	ANDVYR
3	Mino ir Vilija - Vivo per lei	MINVILVI	8	Ž. Žvagulis - Faina	ZVAGFAJN
4	Naujieji lietuviai - Afigenai	AFYGENAI	9	BRIGADA-BUMER remix	BRIGBUM
5	Alex F - Grazy frog	CRAFROG	10	Raketa - Mūsų tai neliečia	RAKETMU

Naujienos!

Yva - Tik aš ir tik tau	YVATIKAS	Rammstein - Benzin	12895
Biplan - Taxi	BIPTAX	The Rasmus - Sail Away	13111
Robbie Williams - Tripping	12639	Destiny's Child - O Holy Night	13090
Bloodhound Gang - Foxtrot...	12481	Mattafix - Big City Life	12425
Madonna - Hung Up	12821	Prodigy - Smack My Bitch Up	13061

Populiariausios

Serioga - Ciornyj BUMER	SERBUM	Andrius - Nesek sau rožių prie kasų	ANDNESEK
Ž. Žvagulis - Alaus nėra danguje	ZVAGALA	Raketa - Į klubą	RAKIKLU
Soundtrack - Bumer	BUMER	Atlanta - Žalios mėtos	ATLANZA
Yva - Berniukams	YVABERN	Samantha Fox - Touch Me	TOUCMEG
Vudis ir Geltona - Du kart du	VUDISGDU	Schnappi - Schnappi das kleine...	SHNAP
Arash - Boro Boro	BOROBOR	The Rasmus - In the shadow	RMS
Dž. Butkutė - Nebenoriu laukt	DZORDNE	TV - Mortal Kombat	MORTAL
O-Zone - Dragostea Din Tei	DRAGOS2	Mango - Tavęs prašau	MANPRA
Vilija - Tu kvailys	VILTUKV	Mango - In the shadows	MANGINT
Shakira - La Tortura	LATOR	Žvagulis su Geltona - Ir nieko daugiau	ZVAGIRN
AC/DC - Thunderstruck	THUNDER	Snap - Rhythm Is A Dancer	RHYTHMD
M. Mikutavičius - Ar mylėsi tu mane?	MIKARM	Hoksila - Rastaman	HOKRAST
TV - Ogis ir tarakonai	OGIS	M. Mikutavičius - 3 Milijonai	TRYSM
TV serialas - Brigada	BRIGADA	Benny Benassi - Satisfaction	SATBEN
Rūlė -Pažiūrėk į mane pupyte	RULEKAST	Rasa - Medziai be lapu	RASAMED
Valters & Kaža - The War Is Not Over	THEWAR	Black Eyed Peas - Don't Phunk...	PHUNKWI
Haiducii - Dragostea Din Tei	DRAGOS	Robbie Wiliams - Feel	FEEL
Liube - Davaj za	DAVAJ	Global Dj's - The Sound Of ...	GLOBALDJ
Taja - Angelas baltas	TAJANG	Black Eyed Peas - Don't Lie	DONTLIE
Vaidas - Myliu(Kastaneda cover)	VAIDMYL	Žas - Po stikliuką	POSTIK
Yva - Būki su manim	YVABUKI	The Beatles - Yesterday	YESTERDAY
James Horner - Titanic	TITANIC	Čiunga čianga	CHIUNGA
Rytis Cicinas - Lietaus dukra	CICLIET	Kill Bill, Vol 1 - Bang Bang	BANGBA
TV serialas - Sopranai	SOPRANAI	Black Eyed Peas - Lets Get It Started	ITSTART
Laima Vaikule - Vernisaz	LAIMAVE	Linkin Park - Numb	NUMB
Mango - Raskila	MANGRA	Cisco Kid - Snapis – mažas krokodilas	SNAPKROK
Crazy frog - Whoomp	CRAZWP	50 Cent - Hate It Or Love It	HATEIT
Police alarm	PSIRENA	TV - The Simpsons	SIMPSONS
In Culto - Suk suk ratelį	INCSUK	Omnitel - PANTERA	OMNI
Akon - Lonely	ALKLONELY	Geltona - Mariana	GELMARI
Jurga - Nebijok	JURGNE	Carlsberg dainelė	CARLSBERG
Ž. Žvagulis - Itališka dainelė	ZVAGITAL	O-Zone - Fiesta De La Noche	ZONFIEST
Ruslana Lyzhichko - Wild Dances	WILDAN	Boney M - Daddy Cool	DADDYC
Ruki Vverh - Natasha	NATASHA	Jay Z and Linkin Park - Numb/Encore	NENCORE
50 Cent - Candy Shop	CANDY50	O-Zone - Despre Tine	DESPRE
Bremenskije muzikanti	BJAKIBUKI	Britney Spears - Toxic	TOXIC
Nu pogodi - TV	NUPOGODI	50 Cent - Just A Lil Bit	JUSTALIL
2Pac - Ghetto Gospel	PACGHET	Aqua - Barbie Girl	BARBIE
Rytis Cicinas - Meilės laivas	MEILESLAIV	Rammstein - Amerika	AMERIKA
The Rasmus - No Fear	NOFEAR	50 Cent - P.I.M.P.	PIMP
Bomfunk Mc´s - Freestyler	FREESTYLER	Sex And The City - TV	SEXCITY
Europe - Final Countdown	COUNT	Inculto - Jei labai nori	INNORI
Crazy Frog - Popcorn	CRAZPOP	TV - Cheburashka	CHEBURASHKA
Queen - We will rock you	ROCKYOU	Linas ir Simona - Albino laiškas	LINASALB
Britney Spears - Everytime	EVTIBR	Geltona - Apie meilę	GELTAPIE
Vestuvinis maršas	VESTMAR	Infernal - From Paris to Berlin	PARTOBE
Eminem - Mockingbird	MOCKEMI	Vudis - Laimingas	VUDLAG
G&G Sindikatas - Pasaka apie ...	GGSPASA	My Bandyto Gangsterito	MBGANG
Funky - Mne ne nravitsa dodz	FUNKMNE	Backstreet Boys - Incomplete	INCOMPL
Mėsa - 6 nebūsiu	MESA6	ATB - Ecstasy	ATBECTA

paveiksliukai

1. Rašyk žinutę: **PC WALL GPLIKAS** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC WALL GPLIKAS 370699XXXXX**

2 Lt. WAP



Java žaidimai

1. Rašyk žinutę: **PC JAVA WORMS** **Šią žinutę išsiųsk du kartus**

2. Siųsti numeriu: **1350**

Nusiųsti draugui: **PC JAVA WORMS 370699XXXXX**

10 Lt. WAP



animacijos

1. Rašyk žinutę: **PC A LOVE** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC A LOVE 370699XXXXX**

2 Lt. WAP



atvirukai

1. Rašyk žinutę: **PC P ATEIK** 2. Siųsti numeriu: **1352**

Nusiųsti draugui: **PC P ATEIK 370699XXXXX**

2 Lt.





1. Rašyk žinutę: **PC RHOR tavo gimimo diena, mėnuo ir metai**

Pvz: **PC RHOR 14.02.84.**

2. Siųsti numeriu: **1352**

2 Lt.



1. Rašyk žinutę: **PC FLIRTAS**
2. Siųsti numeriu: **1351**
3. Sek tolimesnius nurodymus

1 Lt.

Spalvoti paveiksliukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St55 (Version 2), St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, T68, Z1010, Z200, Z600. **Polifoninės melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: C100. Sony Ericsson: T100, T230, T300, T310, T610, Z200, Z600. **Nespalvoti atvirukai tinka:** Nokia: visiems naujiems modeliams. Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Motorola: V525. **Animacijos tinka:** Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: A1000, A835, A920, A925, E1000, E398, V3 Razr, V525, V975, V980. Samsung: D500, E700, E710, E730, E800, E810, P400, P510, SGH-E310, X100, X450, X460, X600, Z300, Z500. Sony Ericsson: K500i, k508i, K600i, K608i, K700, K750i, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, T68, V800, W800i, Z1010, Z500a, Z520a, Z520i.

Pagalbos tel.: 8 656 5600

www.inpoc.lt

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

Ką gi, nugyvenome dar vienus metelius, su kuo sveikiname ir jus, ir save. Paskutinis šių metų numeris — tradiciškas. Jau ir patys galite suprasti iš viršelių, kad šventinės nuotaikos jokiais būdais negalime išvengti ir praleisti. Jau trečius metus paskutiniame numeryje didžiausią dėmesį žurnale skiriame ne patiems žaidimams, o mūsų mylimajam AK. Dovanų šiuo metu susilaukia visi, tai kodėl gi kuo nors nauju ir ypatingu nepradžiuginus savo kompiuterio ir, žinoma, paties savęs. Viskas (na, beveik viskas :)), ką rasite žurnalo temoje, yra betarpiškai susiję su žaidimų kokybės ir jų teikiamo smagumo sustiprinimu. Technologijos ir žaidimai, bestumdydami vieni kitus, kelia bendrą šios pramonės lygį aukštyn ir suteikia vis daugiau galimybių, tad kodėl gi jų neišnaudojus?

Taip pat tradiciškai metų pabaiga skirta apžvelgti, kas jų metu įvyko ir bandyti visa tai įvertinti. Mūsų atveju tai du dalykai. Vienas — be abejo, 2005–ųjų metų geriausi, įdomiausi ir visokie kitokiausi žaidimai. Šiemet rinkimus užsimojome daryti daug didesnius ir rimtesnius, nei bet kada anksčiau. Esame tikri, kad kartu su mūsų geriausiais kolegomis „games.lt" ir tūkstančiais žurnalo skaitytojų bei svetainės lankytojų nupiešime patį objektyviausią šių metų geriausiųjų vaizdą, kokį tik įmanoma. Prisijunkite prie mūsų, lai jūsų balsas taip pat būna išgirstas, o galbūt būsite pradžiuginti ne tik teisingai atspėję balsavimo rezultatus, bet ir gavę vieną ar kitą prizą. Kita apibendrinimų ir vertinimų dalis — pats „PC Klubo" žurnalas. Labai prašome užpildyti žurnalo gale esančią anketą ir atsiųsti mums. Atsižvelgdami į jūsų nuomones bandysime koreguoti ir „pastumdyti" kitų metų žurnalo turinį ir išvaizdą. Naujieji metai — kaip tik puiki proga kažką pakeisti ir atsinaujinti.

Na, ir visai pabaigai, jau tradicinis palinkėjimas geriausių ir smagiausių švenčių. Ir būtinai pasistenkite kuo daugiau laiko skirti savo šeimoms ir artimiesiems, nepaisant to, kokias „šventines programas" besiūlytų virtualūs žaidimų pasauliai. Iki susitikimo 2006–aisiais!!!

Ričardas Jaščemskas





PEGI REITINGAI

PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dedame PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant galinio žaidimo dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:


Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai


Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus


Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.


Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai


Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

CD TURINYS





Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys.



Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

Need for Speed: Most Wanted
Civilization IV
Quake 4

VIDEO

NFS:MW - Cop Equipment
NFS:MW - exotics
NFS: MW - Mustang GT
NFS: MW - Cop Evasion Video
Sword of the Stars
The Sims 2: Open for Business

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris — maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Vytautas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Jogintas Visockas, Paulius Visockas, Paulius Paskačimas, Vytautas Budreika, Žilvinas Gelžinis, Darius Vasylius, Aurelija Pociūtė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
issn 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
(Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 5.1225
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659,
tel.: +370 5 210 1520
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt

DUK / SKELBIMAI

Kiek maždaug laiškų gaunate į redakciją?
Andrius, Panevėžys
Įvairiai. Tokių įprastų, popierinių laiškų negauname labai daug, tačiau kuponų ir elektroninių laiškų kiekis išties džiuginantis – per mėnesį paprastai „sukasi" apie 100 ir daugiau.

Kada pasirodys „Half–Life 2" tęsinys ir „Prince Of Persia 3"? Kokie bus jų reikalavimai? Ar jiems reikės „Pixel Shader"?
Arvydas, Šilalės raj.
„Half – Life 2" išplėtimas „Aftermath" pasirodys kitų metų pirmame ketvirtyje. „Prince of Persia: The Two Thrones" ką tik pasirodė. „Aftermath" reikalavimai bus tokie pat, kaip „Half– Life 2", na, o naujojo Princo minimalūs reikalavimai tokie: 1 GHz CPU, 256 MB RAM ir 64 MB Video su „PixelShader" 1.1 palaikymu.

Kokia yra naujausia „Blair Witch" žaidimo dalis? Kokią reikėtų pirkti vaizdo plokštę, kad veiktų „Far Cry"? Kada pasirodys S.T.A.L.K.E.R.?
Tomas, Prienai
Naujausia „Bleiro raganos" dalis — „Blair Witch Volume 3". Dėl „Far Cry" ir vaizdo plokščių pasakysime taip: tuo metu, kai jis buvo išleistas (2004 pavasaris), geriausiai veikė ant „GeForce 5950 Ultra" ir „Radeon 9800 XT", tačiau nerekomenduotume rinktis plokštės, vertinant pagal tokį seną žaidimą. Bet kuri naujos kartos „hi–end" ar vidutinio lygio plokštė tikrai leis žaidimą žaisti geriausiais nustatymais. Su S.T.A.L.K.E.R. bėda, jis vėl atidėtas, neaišku kuriam laikui. Tikėkimės, nesusidarys tokia pati situacija, kaip su DNF...

Kas girdėti apie „Cold Fear 2"?
Tomas, Pasvalio raj.
Nieko.

Ar kuriamas žaidimas „Beyblade" arba „Bidamonų kovos" PC? O gal jie jau sukurti?
Mindaugas, Kaunas
Ne.

F.E.A.R. Nors žaidžiu 1400–1050 rezoliucija, nėra jokių efektų! Prašau padėkit.
Tomas, Vilnius
Efektai nepriklauso nuo rezoliucijos. Juos nustatyti reikia atskirai. Konkrečiai F.E.A.R. žaidime išsamūs vaizdo plokštės nustatymai „paslėpti" meniu punkte „Performance" ir „Advanced Video Card Options". Čia jau galima atskirai sureguliuoti įvairių efektų lygį.

Ar „The Matrix: Path Of The Neo" išeis DVD formatu? Kas jame bus naujo? Kokie PC reikalavimai?
Kada išleis NERO 7?
Karolis, Klaipėda
„Path of Neo" jau išėjęs DVD formatu. Minimalūs reikalavimai: CPU 1.2 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video. „Nero 7" jau išleista.

Ar reikia pirkti gerą garso plokštę, jei turiu geras 5.1 sistemos „Creative" kolonėles? Ar bus 90%–100% kokybės garsas?
Aleksej
Su gera garso plokšte skambesys tikrai turėtų akivaizdžiai pagerėti.

Ar atsiras „Star Wars Battlefront III"?
Lukas, Vilnius
Nepaskelbta.

Kada išeis naujausia GTA dalis?
Modestas, Kauno raj.
Apie GTA ateitį dar, manau, kurį laiką nieko negirdėsime.

Ar veiktų „Black&White 2" ant „Geforce MX4"?
Romas, Rokiškio raj.
Ne, reikalingas bent jau 1.1 „PixelShader" palaikymas.

Ar galėtumėte parekomenduoti žaidimų, panašių į „Venom: Codename Outbreak"?
Andrius, Lentvaris
Na, iš esmės tai gan standartinis fantastinis FPS, kuriame yra šiek tiek daugiau taktikos. Jei norite daugiau taktikos, o ne fantastikos, bandykite SWAT seriją, jei daugiau fantastikos — „Quake 4" ir panašius.

Ar žinote tokį žaidimą Internetu „R.O.S.E. Online"? Kada išeis šitas žaidimas?
Žaidimas išleistas gruodžio pradžioje. Jį galima parsisiųsti iš svetainės www.roseeurope.com, ten pat reikia ir registruotis, norint prisijungti žaisti. Parsisiuntimas yra nemokamas, o paties žaidimo kaina yra 8 Didžiosios Britanijos svarai per mėnesį (apie 40 Lt).



Parduodu žaidimus: „Stronghold 2", „Swat 4" ir daug kitų, kurių turiu daugiau nei 700 (pilnų versijų). Tel.: (611) 73851, Lukas, Birštonas

Aplankykite wap tinklalapį refresh.lietuvoje.com. Gera pokalbių svetainė ir forumas. Karolis, Klaipėda

Turiu 700 filmų ir 450 žaidimų. Kam reikia rašykit, pasikeisim. Ieškau filmų, skirtų 2 DVD, t.y., 1 filmas – 2 DVD apie 9GB. Tel.: (676) 25008, Aleksej

Jei kas galit, „Games.lt", „PC klubo" klube, parekomenduokite vartotoją „Mallunas". Romas, Rokiškio raj.

Parduodu „Call Of Duty 2". Tel.: (319) 54610, Tomas, Prienai

Pirkčiau naujesnį nei 3 „Tony Halw'ks". Tel.: (658) 96273, Donatas, Utena

Pirkčiau arba keisčiau žaidimą į „Hitman Codename 47". Tel.: (611) 35962, Arvydas, Šilalės raj.

Parduodu gerų žaidimų tik vilniečiams ir kėdainiečiams. Tel.: (685) 77586, Tomas, Vilnius

Parduodame PC, PSP, PS2 žaidimus ir filmus. Tik Vilniuje. Telefonai:+37063600999 – kreiptis į Kristijoną ir +37065808587 — į Arnoldą.

Pirkčiau PC CD „X2: the threat". 8 637 78121, Markas, Panevėžys.

Turi mobilųjį Internetą? Jeigu turi, naršyklės lange įvesk http://ragai.gprs.lt ir pasinerk į mobiliųjų pramogų cunami! :)

Parduodu „The Sims 2", „The Sims 2 University" ir „The Sims 2 Nigftlife" tik Zarasuose, taip pat uteniškiams, kurie netingi pasiimt, ir visiems kitiems, gyvenantiems kuo arčiau Zarasų. Rašyti sms telefonu 862191435.

PADĖK IŠRINKTI 2005-ŲJŲ GERIAUSIUS!



IR



TĘSIA GERIAUSIŲ ŠIŲ METŲ ŽAIDIMŲ RINKIMUS.
DALYVAUK JUOSE IR LAIMĖK PRIZUS!



„GTA LIBERTY CITY STORIES" MARŠKINĖLIAI IR „GTA SAN ANDREAS" SKARELĖ



„HP DESKJET 5740" SPAUSDINTUVAS



„BENQ JOYBEE" MP3 GROTUVAS



„BENQ S600C" MOBILUSIS TELEFONAS



„BENQ M800" OPTINĖ PELĖ



„CLUB 3D GEFORCE 6600" VAIZDO PLOKŠTĖ

Eik į www.games.lt ir specialiame klube „Metų Žaidimo Rinkimai 05" balsuok už finalistus įvairiose kategorijose. Jūsų balsavimas ir specialios komisijos balsai nulems, kas taps 2005-ųjų Metų Žaidimu ir kam atiteks garbė būti geriausiu įvairiose žanrų bei techninių pasiekimų kategorijose. Išsamus viso šio žaidimų rinkimų vajaus ir rezultatų pristatymas — kitame PC Klubo numeryje.

KAM „ACCLAIM" ŽAIDIMŲ?

Kompanija „Acclaim", po ilgo balansavimo ties finansinės prarajos riba buvo uždaryta praėjusių metų rugsėjį, tačiau šiandien ji vėl primena apie savo egzistavimą. Neseniai tapo žinoma apie šiai kompanijai priklausančių žaidimų teisių išpardavimą aukcione. Sąraše daugiau kaip 200 klasikinių „Acclaim" hitų, kuriuos iš naujo išleisti galima už visai nedidelius pinigus, pvz., leidybos teisės 2004 metų žaidimui „Alias" kainuoja tik 5.000 JAV dolerių. Brangiausiai vertinamos „Extreme G" frančizės teisės (trys 1998–2001 metų žaidimai) — $75.000. Mes neabejojame, kad geriausi praeityje populiaraus leidėjo žaidimai bus būtinai nupirkti klasikinių žaidimų rinkiniams arba „online" platinimui, ir dar turėsime progos sužaisti netolimos praeities hitus.



„FREELANCER" KŪRĖJAI UŽDARYTI

Kompanija „Microsoft" uždaro „Digital Anvil" studiją, sukūrusią šaudyklę „Brute Force" ir nuotykinį kosminį simuliatorių „Freelancer", o „atsilaisvinusį" personalą iš Tekaso valstijos miesto Ostino perkelia į savo vidinę studiją Redmonde, Vašingtono valstijoje. Specialistų perkėlimas bus baigtas 2006–aisiais, sausio 31 dieną.

„Digital Anvil" 1996 metais įkūrė „Wing Commander" kūrėjas Chris'as Roberts'as. Savo pirmąjį projektą „Starlancer" PC ir „Dreamcast" platformoms nedidelė, bet savarankiška studija išleido po ketverių metų, po to ją įsigijo „Microsoft". Kurį laiką komanda darbavosi prie „Loose Cannons" ir „Frontier Wars" projektų, bet galiausiai jie buvo parduoti „Ubisoft". Jau minėtas 2003 metų „Brute Force" tapo paskutiniu „Digital Anvil" projektu.

SIMONAS–BURTININKAS SUGRĮŠ

Vokiečių kūrėjų studija „Silver Style Entertainment", postapokaliptinio RPG „The Fall: Last Days of Gaia" autoriai, įsigijo teises nuotykinio serialo „Simon the Sorcerer" ketvirtos dalies kūrimui ir leidybai. Jaunasis burtininkas raudonu gaubtu sugrįš į mūsų monitorių ekranus trečiame kitų metų ketvirtyje. Žaidimas bus atliktas sąžiningame 3D, tokiu pat nuotykiniu pirmųjų serijos žaidimų stiliumi, be jokių užuominų į „action" elementus, kurie pastaruoju metu vis dažniau pastebimi skęstančiame žanre. Daugiau informacijos apie naują projektą nėra, tad belieka tik laukti.

„BLIZZARD" ĮKVĖPĖ GYVYBĘ NAUJAI STUDIJAI

Kompanija „Blizzard Entertainment" be puikių žaidimų laikas nuo laiko „išleidžia" naujas nepriklausomas studijas. Sąrašą, kuriame jau yra „Flagship Studios" (įkurta legendinio Bilo Roperio 2003 metais), „Castaway Entertainment" (2004 metai, Mike Skandicco) ir visai neseniai atsiradusi „Red 5 Studios", dabar papildė „Hyboreal Games". Komandai vadovauja patyrę kūrėjai: Eric Sexton, Michio Okamura ir Steven Woo, kurie ilgą laiką darbavosi „Blizzard North" studijoje, kuriant 13 milijonų tiražu paplitusį „Diablo", o sukurti savąją kompaniją nutarė po to, kai „Blizzard" uždarė savo šiaurinį padalinį ir perkėlė jo darbuotojus į Kalifornijos valstijoje esantį Irvino miestą (kur dabar kuriama tarptautinė „World of Warcraft" sėkmė).

„Hyboreal Games" įkūrėjai taip pat neapleido saulėtos valstijos — nauja studija įkurta San Karlos mieste. Pirmas studijos PC projektas vadinasi „Starfall". Daugiau apie jį nieko nežinoma.

„ROCKSTAR LONDON" — NAUJA GRANDINĖS GRANDIS

Nuolat spaudoje kirčiuojama ir linksniuojama kompanija „Rockstar Games", priklausanti leidėjui „Take–Two Interactive", tačiau turinti visą eilę savų vidinių studijų, Londone ketina atidaryti naują padalinį „Rockstar London". Kol kas nėra jokios informacijos apie projektus, kuriais užsiims ši komanda, tačiau greičiausiai mes dar apie juos išgirsime — kaip rodo patirtis, „Rockstar" produktai (beveik visi kuriami vidinių studijų) nuolat sukelia platų rezonansą visuomenėje.

Taigi „Rockstar London" prisijungia prie kitų vidinių leidėjo studijų, išmėtytų keliose šalyse: „Rockstar San Diego" („Midnight Club"), „Rockstar Vancouver" („Bully"), „Rockstar Toronto" („The Warriors"), aišku, „Rockstar North" (visa GTA frančizė, skandalingasis „Manhunt"), taip pat „Rockstar Vienna" (GTA „portai") ir „Rockstar Leeds" („GTA: Liberty City Stories").

„EPIC" NEAPLEIS PC

PC platforma nemirs. Bent jau artimiausiu metu, kol projektus jai kurs tokia garsi kompanija, kaip „Epic", nemirtingos frančizės „Unreal" autoriai. Kompanijos viceprezidentas Mark Rein pasakė, kad jie kaip ir ankščiau skirs didelį dėmesį seniems geriems PC, nepaisant to, kad ryškiausi kompanijos projektai (pvz., „Gears of War") kuriami naujos kartos konsolėms. Teigiama, kad šios konsolės gali suteikti žaidėjams kur kas daugiau už PC ir leidžia kūrėjams „papraktikuoti" prie daugiaprocesorinių sistemų, kurios vis dar lieka egzotiškos įprastiems žaidimų kompiuteriams. O vėliau, kuomet programuotojai įgaus daugiau patirties, galima bus kalbėti ir apie jų įgūdžių pritaikymą PC platformoje.



LIETUVOS ŽAIDIMŲ KŪRĖJŲ KONFERENCIJA

Tęsiame pasakojimus apie žaidimų kūrimo rinką Lietuvoje. Na, „rinka“ gal ir per stipriai pasakyta, labiau tiktų „bendruomenė“, kuri gamybos ir finansų prasme dar nėra stipri, tačiau šio užsiėmimo populiarumas vis didėja.



Apie tai buvo galima spręsti iš gruodžio 3 dieną Vilniuje įvykusios IGDA (International Game Developers Association) Lietuvos grupės (informacija www.gamedev.lt) ir Interneto bendruomenės CG Talk.lt organizuotos konferencijos, į kurią susirinko išties nemažai klausytojų.

Konferencijoje šį kartą dalyvavo nemažai pranešėjų, buvo net penki pristatymai, kurių tematikos ir kryptys gana skirtingos. Aras Pranckevičius iš „Nesnausk!“ papasakojo apie duomenų generavimą ir „demkių“ kūrimą bei įvairias galimybes, kaip stulbinančius grafinius vaizdus sutalpinti į 64 Kb „failą“ (vienas iš „demkių“ standartų). Viktoras Makauskas iš „Freaky Production“ studijos papasakojo apie „Tele2“ „Mažylio“ reklamos kūrimo darbus. Išties įdomu buvo pasižiūrėti į šį procesą ir išvysti į TV ekranus nepatekusias versijas.

Po to iš žaidimų pasaulio konferencijos dalyviai buvo trumpam „permesti“ į kino pasaulį. Lietuvos Kino studijos kompiuterinių efektų grupė „LKS Cinevision“ trumpai parodė savo naujausio darbo, specialiųjų efektų filmui „Dungeons and Dragons 2“ ištraukas, taip pat papasakojo apie įvairius šio darbo aspektus. Išties smagiai atrodo virš Trakų pilies (filmo scenos buvo filmuotos ir Lietuvoje) skraidantys ir ugnimi spjaudantys drakonai.

Na, o kinematografą ir kompiuterinių žaidimų gamybą bandė apjungti studijos „Digital Illusions“ atstovai. Išsamiai buvo atpasakotas vadinamasis „Art Content Pipeline“ procesas, t.y., kaip įvairiausia meninė žaidimo medžiaga turi keliauti nuo vienos stadijos prie kitos ir jungtis su kitais žaidimo elementais. Įdomu ir vietomis linksma buvo išklausyti du visiškai skirtingus — kompiuterinio dailininko ir programuotojo —požiūrius į visą šį procesą. Aišku viena — žaidimuose yra labai ir labai daug įvairiausių duomenų, tiesiog nuostabu, kad mums, žaidėjams to nereikia matyti ir niekuo rūpintis, kitaip nuo informacijos tiesiog sprogtų galva :).

Po ilgų pokalbių „sceną“ užėmė „WireFrame Dreams“ atstovai (apie juos ir jų netrukus pasirodysiantį strateginį žaidimą „PSI: Syberian Conflict“ rašėme praėjusiame numeryje). Šiek tiek pakalbėję apie animacijos apdorojimą, „ WireFrame Dreams“ nariai sėdo prie kompiuterio ir vizualiai parodė, kaip kuriama modelio animacija.

Trumpai apie savo pasiekimus tarptautinėje kompiuterinėje literatūroje papasakojo Aras Pranckevičius ir Renaldas Žioma (iš „Digital Illusions“). Pastaruosius kelerius metus šių kūrėjų straipsniai apie įvairius grafikos kūrimo aspektus patenka į stambius vakaruose leidžiamus grafikos kūrimo knygų rinkinius.

Na, o pabaigoje neplanuota ir visai įdomi buvo vieno žaidimo demonstracija. MC Punky sukurtas žaidimukas „GrassMania: Need For Grass“ nusiųstas dalyvauti į kitų metų „Independant Games Festival“ konferenciją, kurioje varžysis studentų darbų rungtyje. Linkime kūrėjui sėkmės, o jums siūlome nieko nelaukiant patiems išbandyti šį paprastą, bet smagų žaidimuką, kurį rasite žurnalo CD.





Foto by SielojRamiakas

PURVINŲ PARŠELIŲ INVAZIJA?

„DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT“

NORD

TRUMPAI APIE HEROJŲ

Net neįsivaizduoju, kaip „3D realms“ sugalvojo tokį keistą pagrindinį herojų. Ryškiai geltonų plaukų, tvirtas, dėvintis akinius nuo saulės — tai ne kas kitas, kaip Diukas.

ISTORIJA

Viskas prasideda, kai Diukas stovi Manhatene ant pakylos ir jam yra įteikinėjamas apdovanojimas už žemės išgelbėjimus. Na, kas jau kas, bet jis tai tikrai jų nusipelnė. Na, bet eikim prie reikalo ... ir staiga ant pakylos nusileidžia du senieji paršai, tokie pat nešvarūs, kaip ir Duke Nukem 3D ;). Diukas, aišku, juos iššaudo, panaudodamas „geras frazes“ ir užlipa ant stogo..



PRADŽIA

Jūs iš karto atsirasite ant daugiabučio stogo, kur jus jau maždaug už 10 metrų pasitiks pirmasis šernas. Pradžioje turėsite vieną ginklą, „golden eagle“. Nepamirškite, dažniausiai lygio pabaigoje yra bosas…



ŽAIDIMAS

Pats žaidimas gana įdomus: teks pabuvoti kinų kvartale, kaip jau minėjau, ant Manhatano miesto stogų, kitose planetose, kur gravitacija yra daug mažesnė nei normali, ir dar daug kur …



DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT



GINKLAI

Iš viso žaidime yra 8 ginklai: „Auksinis Eagle“, „Assault Rifle“, „Shotgun’as“, mėtoma bomba, mažinimo spindulys, pulsuojanti kanona, raketsvaidis ir spyris iš kojos. Kartais, kai surenki visus Nuke simbolius, padidėja ginklų ataka ir panašiai.

PRIEŠAI

Yra daugiau nei 25 rūšys padarų, kurie kėsinasi į Duke gyvybę.Tarp jų yra aligatoriai su uzi, policijos kiaulės, mutavusios žiurkės. Priešai žaidime nėra labai protingi, bet ir ne kvaili. Pavyzdžiui, paršai policininkai yra labai kvaili, bet apie bosus to nepasakysi ....

VALDYMAS

Valdymas, kaip ir visose arkadose, taip ir čia gana paprastas — šokinėk, šaudyk, vaikščiok ir valdyk. Du kartus paspaudus „pašokti“, jūs padarysite kūlverstį ore — daugiau nieko įdomesnio iš valdymo „neišspausi“.

GRAFIKA

Na, kokia grafika gali būti „Arcade“ žaidime? Nejuokinkit. Tačiau manau, kad ji pagal savo žaidimo tipą ir metus yra pakankamai normali. Kartais šiaip pašokinėji po pastatus — dėl linksmumo ...

MUZIKA/GARSAS

Apie muziką negaliu pasakyti nieko gero, ji prasta, o garsų nebeliko tiek daug, kiek senosiose dalyse. Tie „piece of shit“ labai pagyvina žaidimą, bet kai jų tiek mažai...

TRŪKUMAI

Ko aš labiausiai pasigedau, tai to seno „N–14“ — žaidimas dabar daugiau skirtas vaikams, nėra nešvankybių ir tt. Na, ką padarysi, teko apsieiti ir be jų (gerai, kad „3D Realms“ žada, jog viskas bus DNF).

KODAI :

give all – visi ginklai ir daiktai
give ammo – visi ginklai
give jetpack – JetPackas
give forcefield – sustiprėjimas
give life – Extra gyvybės
kill – mirti
give keys – duoda visus raktus
give nuke – duoda 10 Nukes

IR GALŲ GALE........

Žaidimą patarčiau nusipirkti, nes esu DN fanas, ir nieko čia nepadarysi. Be to, tai vienas geriausių mano matytu arkadų, todėl, jei dar neturite šio žaidimo, nueikite į kokį nors prekybos centrą ir būtinai jį įsigykite... PC

PCK VERTINIMAS

Kategorija	Įvertinimas
PIRMAS ĮSPŪDIS	9.1
Senasis Diukas....	
GRAFIKA	7.5
Kaip tais laikais...	
VALDYMAS	9.5
Neradau prie ko prikibt.	
GARSAS/MUZIKA	8.0
Nors ir keletą frazių, bet pralinksmina.	
SIUŽETAS	9.1
Ateiviai? Kiaulės?	
Žaidimas vaikams arba seniems DN fanams, bet verta sužaisti ir „paprastiems žmonėms“ ;)	GALUTINIS 8.3

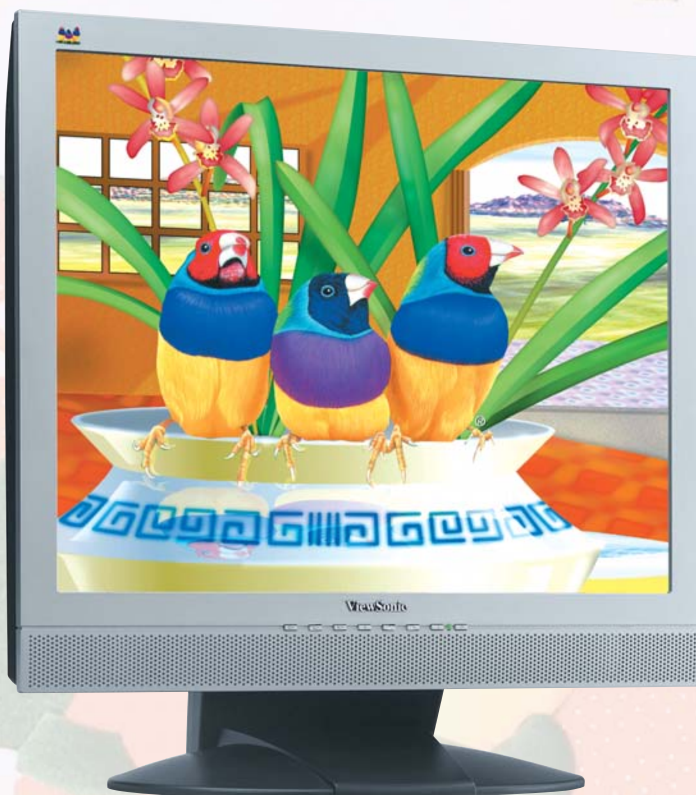


DOVANOS KOMPIUTERIUI

Jau tapo graži ir, kaip supratome, populiaria tradicija paskutiniame metų numeryje pristatyti įdomiausius ir karščiausius priedus kompiuteriui. Šį kartą dar daugiau naujienų ir įvairiausių produktų, pradžiuginsiančių ir jus ir jūsų kompiuterį!



MONITORIAI



Viewsonic VA915

„Viewsonic“ visada pasižymi ypatinga kokybe. Tą patį matome ir naujame VA915 modelyje. Plokščiaekranis monitorius sveria vos 7,3 kg, tačiau priklauso TFT monitorių klasei. 19 colių įstrižainės ekrane galima matyti pusę savo miesto, žaidžiant „Sim City“, arba stebėti trečioje žiūrovų eilėje nuobodžiaujančius žiūrovus, žaidžiant „NBA 06“. Maksimali šio monitoriaus rezoliucija siekia 1280x1024 vaizdo taškus, o paties monitoriaus dažnis — 75 Hz. Kompiuterinių žaidimų mėgėjams dažnai imponuoja monitoriaus atsako laikas, todėl šis „Viewsonic“ labiau patiks tiems, kas mėgsta lėtesnius strateginius arba „kvestų“ tipo žaidimus, nes jo atsako laikas siekia 20 ms. Visgi, nepulkite šio monitoriaus pareiškimais, jog į jį žiūrėti gali tik vienas žmogus, t.y., tas, kuris sėdi priešais — monitoriaus stebėjimo kampas siekia 170 laipsnių tiek vertikalėje, tiek horizontalėje.



SAMSUNG 930MP

Kiekvienas monitorius turi turėti kur kas daugiau nei vien puikiai vaizdą atgaminančias technologijas. Vieni stebina mus savo dizainu, kiti — ypatinga (kartais net nereikalinga) mygtukų gausa. Šis „Samsung“ siūlo kai ką kita — TV imtuvą bei FM „tiunerį“ sidabriniame LCD monitoriaus kėbule. Vėlgi, svarbus ir atsako laikas — čia jis siekia 25 ms. Kontrasto parametrai stebina —1000:1. Be to, matomumo kampas didesnis už daugumos kitų monitorių — 178 laipsnių į kiekvieną pusę. Pasiruošk skaitmeniniam amžiui su visa galybe įvairiausių jungčių, kurių tarpe DVI, S–Video, SCART bei komponentinė jungtis.



NEC 2170NX

Mūsų nuomone, šis monitorius yra vienas gražiausių kada nors sukurtų monitorių pasaulyje. Na, galbūt ir ne pats gražiausias, tačiau tikrai pakankamai gražus, kad įtiktų daugumai kompiuterinių žaidimų mėgėjų. Svarbiausiu jo ginklu tampa ekrano įstrižainė, kuri yra net 21,3 colių! Ne ką prastesni ir kiti parametrai: kontrasto parodymai siekia 900:1, o reakcijos laikas — vos 9 ms. Ar dar nesusižavėjai šiuo gražuoliu? Tie, kas domisi monitoriais, supras, jog jo šviesumas (300 cd/ m^2) bei DVI jungtis yra taip pat pakankamai stiprus žingsnis į ateitį. O tu dar vakar galvojai, kad LCD monitoriuose 21,3 colių įstrižainės nebūna, tiesa?



Sony TFT HX95B

Norint sėkmingai dalyvauti internetinėse šaudyklių mėgėjų kovose, būtinas ir atitinkamai „kietas“ monitorius. Kad ir kaip ten būtų, juk tai mūsų „akys“, ar ne taip? Jeigu varžovą pamatome kiek vėliau nei jis mus, vargu ar galima tikėtis šauti į jį pirmi. Todėl ekrano įstrižainė, kuri čia siekia 19 colių, nėra pats pagrindinis monitoriaus parametras, jeigu pagrindinis jo darbas bus kompiuterinių žaidimų „rodymas“. Atsako laikas — štai kas labai svarbu, todėl panašu, jog „Sony“ to taip pat siekia. Šio LCD monitoriaus atsako laikas tėra 12 ms, o papildomą naudą duoda įmontuoti garsiakalbiai, 170 laipsnių stebėjimo kampas, DVI jungtis bei, žinoma, 1000:1 kontrastas.



Mag LM705

Dar vienas šedevras, kuris dovanoja kompiuterinių žaidimų mėgėjams tikslesnį ir aiškesnį vaizdą. Nebūtina girti šio monitoriaus veltui, tereikia paminėti atsako arba reakcijos laiką ir visiems viskas tampa aišku. Jis tėra vos 8 ms. Štai čia tikras iššūkis bet kuriam tavo varžovui „multiplayer“ kovose. 17 colių įstrižainės monitorius pasižymi 700:1 kontrastu bei 300 cd/m^2 ryškumu. Be to, juk kiekvienam kompiuteriniame žaidime didžiulį darbą nuveikia ir spalvos, kurių čia galima išgauti net iki 16,2 milijonų. Pasirenkame rezoliuciją (iki 1280x1024 vaizdo taškų), nustatome tinkamą dažnį (nuo 48 iki 75 Hz) ir galime ruoštis tikrai „Quake“ kovai Internete.



LG LCD L1780Q

Didelis ir ryškus monitorius yra puikus sprendimas, jeigu nori iš kompiuterinių žaidimų išgauti kuo daugiau malonumo, tačiau tai turi ir šalutinį, kiek neigiamą poveikį — tokie monitoriai užima didžiąją tavo darbo stalo dalį, tad nebelieka vietos nei sąsiuviniams, nei kontūriniams žemėlapiams, kuriuos būtina atlikti kuo kruopščiau. Štai sprendimas — plokščias, 17 colių įstrižainės monitorius su vos 8 ms reakcijos laiku. Tai pakankamai sėkmingas sprendimas renkantis monitorių kompiuteriniams žaidimams. Kontrastas kiek mažokas (500:1), tačiau ar gali būti viskas puiku? Monitoriaus stebėjimo kampas taip pat ne pats geriausias — 160 laipsnių tiek vertikalėje, tiek horizontalėje, tačiau reikalus gelbsti 250 cd/m^2 ryškumas bei DVI jungtis. Tiesa, maksimali šio monitoriaus rezoliucija taip pat palieka puikų įspūdį — ji siekia standartinį, tačiau gana puikų 1280x1024 rezultatą. Spalvų gylis siekia 16,2 mln., todėl tikrai nenusivilsi šiuo monitoriumi, jeigu mėgsti spalvingus bei ryškius kompiuterinius žaidimus.

VAIRAI

Logic 3 TopDrive

Vieni vairai turi milijonus mygtukų, kiti — specialią formą arba dizainą. Tačiau šis „Logic 3“ kompanijos sukurtas vairas „TopDrive“ gali pasigirti savo matmenimis — 8 colių įstrižainės vairas yra daug patogesnis už daugumą mažų. Galbūt coliai nėra pati aiškiausia matavimo sistema? Tada paversime juos į centimetrus — 20,5 cm diametras. Pats vairas suderinamas su visais lenktynių simuliatoriais, todėl nepamiršk prisijungti specialių pedalų, skirtų akseleruoti bei stabdyti, ir marš į trasą. Ten, kur įsikimbame į vairą, gamintojai sumontavo papildomus paminkštinimus, kad vairavimas taptų dar malonesnis. Belieka prijungti šį vairą prie USB jungties ir laukti žalios starto šviesos.





Logitech Formula Force EX

Kiekvienas žmogus, prieš išsirinkdamas automobilį, nori jį išbandyti kelyje — taip darome ir mes, kai norime pasirinkti tinkamą automobilį lenktynėms, kuriose gali pasirodyti ir padovanoti siurprizą vienas kitas policijos patrulis. Nori pajausti tikrą vairavimą? Kiekvieną kelio vingį, automobilio slydimą, trinktelėjimus, sienų kietumą bei didžiulių autoavarijų sukeltas vibracijas? Tada „Formula Force EX“ skirtas kaip tik tau. Keturi programuojami mygtukai, o pirštų galais galima prieiti prie visų svarbiausių kompiuterinio žaidimo valdymo funkcijų. Guminiai spygliukai leidžia stipriai įsitverti patį vairą, nes vargu ar įtemptose lenktynėse nesuprakaituos mūsų delnai — kova vyksta kiekviename trasos metre. Nori dar daugiau realybės? Tada junginėk pavaras su specialiais mygtukais, kurie yra šio vairo galinėje dalyje. Jeigu reiktų apibūdinti šį vairą, mes jam skirtume „pamišėliško malonumo“ vardą.

Logitech MOMO

Lenkiame galvas prieš kompiuterinių žaidimų priedų karalių poną MOMO. Kas tai? Miražas? Ne, tai yra pats geriausias vairas, kokį tik mes esame regėję. Puikiai veikiantys pedalai bei realistiška greičių dėžės pavarų svirties imitacija sudaro patį efektingiausią komplektą šiuo metu. Nauja pedalų dangos sistema leidžia išvengti kojų nuslydimo, o ir pats pedalų nuspaudimo kampas sumažintas iki tiek, jog kartais atrodo, jog dar labiau stabdžių užgnybti ir nebejmanoma. Visiškai „Force Feedback“ sistema paremtas vairas turi ir paprastus pavarų permušinėjimo mygtukus vairo gale, o priekyje pastebime 6 programuojamus mygtukus. Pastaruosius ypatingai paprasta ir smagu naudoti pačiame žaidime — spaudydami šiuos mygtukus, beveik nesukliudome pačiam vairo funkcionavimui. Visiškai guminis padaras, kuris taps didžiausiu troškimu per šias Kalėdas. Nori tokios dovanos? Dalyvauk mūsų konkurse, nes mes jį nekantraujame padovanoti vienam iš mūsų skaitytojų.



PULTELIAI



Logitech Wingman Rumblepad II Cordless

Dauguma mūsų net nekreipia dėmesio į kompiuteriniams žaidimams skirtus „padus“, nes pilnai užtenka ir klaviatūros, tiesa? Tačiau ar žinote, koks malonumas žaisti „NBA 06“ arba „FIFA 2006“ dviese? Atsakyme — nežmoniškai didelis! Ir visgi, dažnai „padai“ prikausto mus prie kompiuterio dėžės, nes turi laidus. Tik ne šis „Logitech“ pultelis. Jis neturi jokių laidų, todėl drąsiai gali vadintis belaidžiu priedu. Šis valdymo prietaisas yra pakankamai intuityvus, t.y., norint išmokti juo naudotis, nebūtina mokytis valandų valandas tam tikrų mygtukų spaudymo ypatybių. Be to, vairuojant automobilį „NFS Most Wanted“ žaidime, laimime ir naujų pojūčių — „padas“ vibruoja kiekvieną kartą mums atsitrenkus į pakelės medžius ar sirenomis riaumojančius policijos patrulių ekipažus. Viso to pajusti žaidžiant su klaviatūra tiesiog neįmanoma.



Saitek P3000 RF wireless

Dar vienas belaidis kompiuterinių žaidimų valdymo prietaisas arba, tiksliau, priedas, nes klaviatūros pagalba vis tiek reikalinga. Ergonomiškai parinktas valdymo mygtukų išdėstymas bei pačių mygtukų paviršiaus minkštumas leidžia labai greitai priprasti prie naujo valdymo prietaiso. Aštuonių krypčių D formato „padas“ su šešias tam tikras funkcijas atliekančiais mygtukais atlieka darbo dalį, o likusius veiksmus nuveikiame su dviem analoginėmis rankenėlėmis, kuriose taip pat įmontuoti vidiniai mygtukai. Specialus „shift“ mygtukas leidžia užprogramuoti iki 20 skirtingų funkcijų, o LCD indikatorius praneša apie baterijos būklę. Pabaigai tereikia paminėti, jog „Saitek“ savo „padui“ sukūrė ir specialią SST (Saitek Smart Technology) programinę įrangą.



Logic 3 Freebird

Kaip galima apsieiti be „Logic 3“ kompanijos produktų? Mes manome, jog šioje įmonėje dirba dar nevisiškai suaugę tipai, nes tik tokie kūrėjai galėtų mums padovanoti tokius neblogus ir, atrodo, optimaliai sukonstruotus priedus. Gamintojas giria ir baterijos gyvavimo trukmę — net iki 100 valandų. Mes norėtume atkreipti dėmesį į tai, jog šis pultelis funkcionuoja net 15 metrų spinduliu nuo savo imtuvo. Visiškai analoginis „padas“ turi aštuonių krypčių valdymo mechanizmą bei galinius mygtukus, kuriems, žinoma, priskiriamos tam tikros (dažnai retokai naudojamos, tačiau taip pat svarbios) funkcijos.

AUSINĖS



Philips SHG8100

„Philips" kompanija visai neseniai pristatė naują ausinių kartą, kurios lyderiu iš karto tapo SHG8100 modelis. Garso kokybė prilygsta daugumai „hi–fi" garso sistemų, todėl iš karto pristatome naująją technologiją „Sonic Vibes System". Kas tai? Tai sistema, kuri pasistengia perteikti ekrane vykstančius veiksmus (šaudynes, gaudynes, griuvimą, lėkimą, trenksmus ir t.t.) tiesiai į savo garso perdavimo būstinę, esančią pačiose ausinėse. Gyvybingas žemo dažnio garsų diapazonas bei sistema, kuri sinchronizuoja žaidimo garso takelį bei „live" efektus į vieną bendrą garsinį foną. Norite pasijungti šias ausines ir prie kitų įrenginių, pavyzdžiui, savo kompiuterinių žaidimų konsolių? Prašom — belaidės SHG8100 labai greitai tampa ir tokiu daiktu. SRS sistema parūpina efektingą erdvinį garsą, todėl kiekvienas kompiuterinių žaidimų garso takelių kūrėjų darbas neliks nepastebėtas — pasiruoškite senus žaidimus išgirsti naujai.



Creative CB2530

Belaidės technologijos dar nepradėjo invazijos į kompiuterinių žaidimų mėgėjų ir MP3 grotuvų rinką, pasirodo tik įvairūs pavieniai modeliai. Šnekant kariniais terminais, tai paprasčiausia žvalgyba. Šios „Bluetooth" stereo ausinės puikus to pavyzdys. Belaidžio „adapterio" dėka ausines galima prijungti prie bet kokio įrenginio su 3,5 mm kištukiniu lizdu: MP3 grotuvo, micro „Hi–Fi" ar mažo elektroninio šuniuko su ausinių lizdu. Mes, žinoma, nepulsime siūlyti šių ausinių kiekvienam virtualiame mūšio lauke valandų valandas praleidžiančiam žaidėjui, tačiau šioms gražioms ausinėms atsispirti beveik neįmanoma. Vienintelis galbūt kiek erzinantis dalykas — tai labai trumpas baterijos darbo laikas — tik 8 valandos. Todėl pasistenkite įveikti naujojo „Call of Duty" lygį per trumpesnį nei šis laiko tarpą.

Zalman 5.1 Surround Ultimate Gaming Headphones

„Zalman" kompanijos ausinės yra skirtos būtent kompiuterinių žaidimų mėgėjams. Būtent jiems taip pat skirtas ir specialus ausinių technologijų priedas — 3D garso palaikymo sistema, kuri geba darbuotis netgi su keliais garso kanalais vienu metu. Apie paties garso kelionę nuo jūsų kompiuterio garso kortos iki ausinėse esančių net keleto garso imtuvėlių net nekalbėsime, nes galima ir pasiklysti. Švarus kompiuterinių veikėjų dialogų garsas bei itin realūs mūšio lauko garsai — štai kur pagrindiniai šių galingų „Zalman" ausinių privalumai.



KORPUSAI



Gigabyte GZ–FSCA1–ANB 3D Aurora

Aliuminio kėbulas yra pati pradžia. Visa kita galima nuspėti iš šio kompiuterio korpuso nuotraukos – „hi–end'inis" bei šiek tiek futuristinis dizainas turi slėpti kai ką nuostabaus, tiesa? Skysčiu aušinamas procesorius bei papildoma trijų ventiliavimo fenų sistema dirba labai tyliai, todėl galima mėgautis netgi ypatingai tylius garso takelius turinčiais kompiuteriniais žaidimais. Įmontuotas mėlynos spalvos LED indikatorius praneša apie svarbiausių jūsų „proto" veiklą ir būseną, o galinė korpuso sienelė yra nikeliuota. Kompiuteryje esančius duomenis saugo ne tik specialios antivirusinės programos, bet ir pats korpusasi— dvigubo užrakto sistema neleidžia prie jo prieiti bet kam. Ir, kaip jau tapo įprasta, nereikia jokių atsuktuvų bei varžtų — viską atidarome, uždarome, keičiame bei taisome savomis rankomis ir be jokių specialių priemonių.



Asus ATX–Vento RED–3600

Kas sakė, kad kompiuteris neprivalo atrodyti gražiai? Tai tikra nesąmonė, nes kiekvienas save gerbiantis kompiuterinių žaidimų mėgėjas turi rūpintis ir savo technika. Raudonos spalvos, akį traukiantis dizainas slepia visą aibę savybių bei funkcijų. 4 USB 2.0 lizdai bei 2 papildomi ventiliaciniai fenai leidžia iš šios kompiuterių dėžės išgauti maksimumą. Tiesa sakant, nustebino pati ventiliavimo sistema: vienas ventiliatorius yra galinėje korpuso dalyje, o kitas — priekyje. CPU temperatūrą mažina ir šone esančios specialios angos. Na, o mus sužavėjo šoninės sienelės atidarymo mechanizmas — beveik toks pat, kaip ir daugumos standartinių durų. Vėlgi, nėra jokių atsuktuvų ir varžtų, tiesiog atidarai ir įdedi trūkstamą ar norimą prijungti techninę įrangą, ir viskas baigta.



Chenbro gaming bomb 61166

„Chenbro" kompanija pristato novatorišką bokštų dvynių kopiją — PC61166 kompiuterio korpusą. Permatoma šoninė sienelė yra tik vienas iš daugelio šio korpuso privalumų. Visų pirma, nebereikės baimintis dėl pamestų varžtų, nes šis korpusas surenkamas žymiai paprasčiau — jokių varžtų ir atsuktuvų. Vienu žodžiu, idealus kompiuterio korpusas kompiuterinių žaidimų mėgėjui, kuriame puikiai dera funkcionalumas bei stilius. Įdomu ir tai, jog žmonės, kūrę šį korpusą, didžiulį dėmesį skyrė iš kompiuterio dėžės sklindančio ūžesio mažinimui, tiksliau, slopinimui. Tačiau tai nereiškia, jog atjungiamas kompiuterio aušinimas — šio darbo imasi dvi ventiliacinės angos bei specialus oro filtras. Tiesą sakant, čia yra daug daugiau nei gali prireikti, todėl drąsiai iškeliame šį korpusą į lyderius.

KOLONĖLĖS

CREATIVE Gigaworks S750 7.1

Mes dažnai minime, jog tikram kompiuterinių žaidimų mėgėjui visiškai pakanka ir 2.1 garso sistemos arba tiesiog gerai garsą atgaminančių ausinių, tačiau likti abejingi 7.1 sistemai negalime. Visų pirma, įsivaizduok, jog karo lauko žaidimas gali įtraukti tave taip stipriai, kad pagalvosi, jog išties esi mūšio lauke ir šoksi pasislėpti kur nors už lovos. Tačiau kiekis dar nėra viskas. Žinai posakį apie „ūgį ir smūgį"? Taigi, šis „Creative" rinkinys išties turi stiprų „smūgį" — 7 aukšto dažnio garsiakalbiai mūsų kambariui padovanoja po 70 vatų galingumo garsą, o paskutinius taškus ant „i" sudeda 210 vatų galingumo žemo dažnio garsiakalbis. Pabandyk pasiskaičiuoti kokia apvali vatų sumelė gaunasi... Viskas skamba išties įspūdingai, todėl belieka pagalvoti apie bet kokį žaidimą su puikiu garso takeliu arba dažnais specialiaisiais garso efektais ir... ir tu nebežaidi, o esi tame žaidime.





CREATIVE I–Trique 2.1 3600

Turbūt nereikia aiškinti, jog „Creative" yra viena tų kompanijų, kurios geriausiai žino, kas, kaip, kada ir kur turi skambėti, kad mūsų klausa galėtų gauti didžiausią galimą garsinį malonumą. Panašiai yra ir su šiuo garsiakalbių rinkiniu. Trys garsiakalbiai sudaro darnią aukštų ir žemų dažnių garsiakalbių šeimynėlę: „aukštieji" sugeba iš savęs išspausti po 8,5 vatų, o storulis „žemukas" net 24 vatus galingumo. Vėlgi, džiugina pati medžiaga, iš kurios pagamintas visas rinkinys — medis ne tik puikiai tinka prie mūsų kompiuterio stalų, tačiau kartu yra ir puikus garso „užtarėjas". Nuotolinis valdymas yra laidinis, tačiau šis laidas dar niekam netrukdė, todėl kalbėti apie jo panaikinimą nėra reikalo.

LOGITECH Z–2300 2.1

Kad ir kaip ten būtų, kompiuterinių žaidimų kūrėjai vis dažniau pasirūpina ypatingai išskirtinio garso takelio sukūrimu. Dažnai suvirpame iš baimės, kai fone pasigirsta trūkčiojanti smuiko melodija. Todėl nenuostabu, jog tokiais atvejais norime pasiimti viską, ką mums gali duoti žaidimas. „Logitech" žino, kaip tai padaryti geriausiai — nekvaršiname sau galvos ir neužgrūdame kambario dideliu garsiakalbių kiekiu. Užteks ir trijų skirtingų dydžių garsiakalbių, kurių bendras galingumas siekia 200 vatų. Įsivaizduoji? Du maži garsiakalbiai padovanoja po 40, o žemų dažnių „basavykas" net 120 vatų tikro garso. Pasiruošk pajusti, kaip šiurpas bėgioja tavo kūnu.





Philips MMS321

„Philips“ nedažnai pasižymi kuo nors ypatingu asmeniniams kompiuteriams skirtų garsiakalbių sistemų kūrime — esame regėję vos vieną kitą „Philips“ gaminį, tačiau jam labai dažnai pritrūkdavo „košės“, kad galėtų rungtis arba bent jau garbingai pralaimėti kitiems. Tačiau viskas pasikeitė — „Philips MMS321“ modelis dovanoja vos du garsiakalbius, tačiau kiekvienas jų išgauna po 20 vatų galingumo garsą. Sudėk ir gausi 40 — štai čia jau kiek puikesnis pasirodymas. Be to, pasirink tinkamą spalvą — galbūt prie tavo kambario sienų dera sidabrinė, o gal juoda?



Altec Lansing XT1

Ši stereo sistema tinka įvairiems garso šaltiniams, tik su viena sąlyga — šalia turi būti kompiuteris su USB jungtimi. Tokį, iš pirmo žvilgsnio keistoką, reikalavimą kelia savitas garso sistemos maitinimo būdas. XT1 neturi nei vidinio, nei išorinio maitinimo bloko, o naudoja USB prievado tiekiamą srovę. Garsas iš kompiuterio į XT1 taip pat keliauja per USB sąsają. Dėl tokio techninio sprendimo sumažėja jungiamųjų ir maitinimo kabelių skaičius, o tai ypač pravers tiems žaidėjams, kurie neretai prisėda prie nešiojamųjų kompiuterių. Mes nesiruošiame aiškinti, jog žaisti kompiuterinius žaidimus pamokų ar paskaitų metu yra labai blogai, tačiau pridursime, jog tikru garsu gali džiaugtis ne vien stacionarių kompiuterių savininkai. Nešiojami kompiuteriai taip pat tinka žaisti įvairius kompiuterinius žaidimus, todėl ši sistema, kurioje panaudotas 3 W (RMS) galios stiprintuvas bei 28 mm skersmens garsiakalbiai, yra būtent tai, ko trūksta iki pilnos laimės.

TRUST SP–3300M (SoundWave 2500P) 2.1

Tavo kambarys nėra toks didelis, jog jame galėtum išvedžioti 5 ar 6 garsiakalbių sistemas? Nepergyvenk, tikrai puikų garsą galima gauti ir kiek mažesnėmis pastangomis. Pavyzdžiui, šis „Trust“ rinkinys atitinka 2.1 standartą, o bendras galingumas siekia 10 vatų. Svarbiausia, jog garsiakalbiai pagaminti iš medžio — tai ypatingai svarbu, jeigu nori nesudėvėti garso sistemos ilgesnį laiko tarpą. Nori detalesnio aprašymo? Tada tik įsivaizduok, kaip veikia 2.1 sistema. Padėk aukštų dažnių garsiakalbius dviejose skirtingose pusėse ir pasiruošk išgirsti 2 vatų galingumo garsą iš kiekvieno iš jų. Pridėkime didįjį garsiakalbį ir turėsime dar 6 vatus, kurie papildys tavo garso sistemą detaliu ir puikiai atkurtu garsu.



PELĖS



Logitech G5

Kas turi įtakos žaidimo baigčiai? Jūsų pasirengimas, reakcija bei, žinoma, kompiuterio priedai, kurie ir atlieka visą juodą darbą. Ir dar kokį juodą — juk būtent pelės pagalba ir šaudome bei daužome varžovus ar net keliame pasaulinio lygio chaosą virtualiuose žemėlapiuose. „Logitech" siūlo kai ką daugiau — nuo šiol bus galima pasinaudoti ir svorio teikiama nauda: mes galime patys sudėlioti G5 pelės svorio balansą (iki 36 gramų), dėliodami svarelius į jų vietas tam tikroje plokštelėje. Be to, lazeris veikia nepriekaištingai — 6,4 mln. vaizdo taškų per sekundę greičiu! Jeigu norite personalizacijos, prašom — G5 galima nustatyti vieną iš trijų jautrumo lygių: 400, 800 ir 200 dpi. Vos nepamiršome pasakyti dar vieno svarbaus dalyko — pamiršk plonus ir trūkinėjančius pelės laidelius, nes G5 išlaiko net ir į jo laidą įsikandusį senbernarą. Klausimas, ar žmogus tokiu atveju išlaikys pačią pelę? Turbūt taip, nes pelės paviršius kiek grublėtas, todėl apie neprognozuotą pelės „išslydimą" iš rankų negali būti nė kalbos.

Logitech G7



Dar viena pelė... Juk būtent taip pagalvojai, tiesa? Tačiau G7 nėra šiaip sau kompiuterinė pelė. Ji yra 4 kartus greitesnė už standartines peles, nes USB priduoda akseleracijos, o belaidis pasaulis — net iki 2,4 GHz belaidžio režimo „šarvus". Beje, ar neteko susidurti su problema, kai dirbant arba žaidžiant, pradeda sekti pelės baterijos? Man teko, todėl galiu pasakyti, jog pusę darbo dienos negalėjau nieko doro nuveikti, o varžovai ir toliau tobulėjo internetinės kovos laukuose. G7 užbėga tokiai nelaimei už akių — įkrovimas neturi reikšti „visų darbų atšaukimo", nes čia yra 2 greitai pakeičiamos „Li–on" baterijos. Be to, baterijos matuoklis įmontuotas pačioje pelėje, todėl tikrai nesustingsi vidury mūšio. Kita vertus, negalima nutylėti ir puikaus pelės paslankumo bei „neslydinėjimo", kai pradeda prakaituoti mūsų delnai. Tai ypatingai svarbu, nes kai kuriuose žaidimuose sutikti varžovai gali sapnuotis dar keletą naktų, todėl pirmos akistatos metu net ir didžiausi bebaimiai cypteli iš baimės. Nėra ko — G7 užstos ir Tave, ir mane.



Saitek gaming mouse

„Saitek" kompanija dovanoja ne vieną tikrai gerą personalinio kompiuterio priedą, todėl su didžiuliu džiaugsmu pristatome ir naująją pelę. Pagrindinis šios pelės koziris — 1600/800 dpi rezoliucija, o tai yra ypatingai svarbu, jeigu nori pasiekti kuo didesnį tikslumą, žaisdamas šaudykles arba tuos žaidimus, kuriuose tenka trečiojo asmens vaizdas. Pelė palaiko technologiją, kuri leidžia optimaliai suderinti tikslumą bei atsako laiką. Neužtenka standartinių mygtukų? „Saitek" siūlo dar tris programuojamus mygtukus, kad galėtum pasidžiaugti dar didesniu malonumu, žaisdamas kompiuterinius žaidimus.



Apple mighty mouse

Mes ilgai mąstėme, ar dėti šią pelę į geriausių 2005 metų produktų sąrašą, ir visgi priėjome vieningą išvadą, jog bent kartą saulė gali nušvisti ir „Apple" kompanijai. Tuo labiau, kad pačioje pradžioje buvo vos vienas mygtukas. Tada kažkas išrado ir antrą pelės mygtuką. Laikas bėgo, ir pelės įgavo visai naujas formas bei slankiojančius ratukus. Tačiau niekas iki šiol nesukūrė taip paprastai valdomos pelės, kaip tai padarė kompanija „Apple". Atrodo, jog ji neturi jokių mygtukų, tiesa? Nesąmonė. Tiesiog slankiok pirštu į bet kurią pusę, ir pelė pajus kiekvieną tavo riešo judesį. Tiesiog puikus formos ir funkcionalumo derinys.

PROJEKTORIAI



Sanyo PVL–Z4

Projektoriai būna įvairiausi, todėl kiekvienas turi išsiaiškinti, ko norima iš tos didžiulį ekraną ant sienos „pagaminančios" dėžutės. Vieni nori tylaus dirbimo, nes mėgsta žaisti nuostabius garso takelius turinčius „quest" tipo žaidimus. Tuo tarpu tie, kas mėgsta pasišaudyti „Quake" ar „Doom" žaidimuose, nepajus ūžimo, kurį kelia net ir pats triukšmingiausias projektorius. PVL–Z4 sukuria 7000:1 kontrastą bei 1280x720 rezoliuciją, todėl vargu ar galima jį lyginti net ir su pačiu kokybiškiausiu monitoriumi. 16:9 formato ekranas gali „atgulti" bet kur — ant tavo kambario sienos ar net naktinių užuolaidų, todėl čia taip pat slypi keletas siurprizų. Nori pasijusti kaip tikrame karo lauke arba pajusti tikrą NOS sistemos trauką? Tada įsijunk „NFS Most Wanted" ir pradėk drebinti užuolaidas. Patikėk, realiame gyvenime tokių automobilių vairuotojai dažnai nesitvardo kelyje.

BenQ PE7700

Prabylame apie didelius „ekranus", nes laikas aštrinti šią temą. Kiek galima sėdėti prie miniatiūrinių monitorių, kai norisi pajusti tikrą kompiuterinių žaidimų teikiamą malonumą. PE7700 projektorius turi viską, ko gali reikėti tiek kainuojančiam projektoriui. Tai ir 1280x720 taškų raiška, ir HDMI, ir komponentinės jungtys, ir „Texas Instruments HD2"+ mikroschemų rinkinys. Viskas sukurta tam, kad kažkas tuo naudotųsi, todėl laikas prabilti apie patį vaizdą. Jeigu DVD kokybę būtų galima vadinti „tikrai gera", tai, kai šį modelį prijungiame prie PC daugialypės terpės, išvystame tokius HD vaizdelius, kad dar ilgai negalime atsitokėti. Tai tikrai ypatingai aukštos kokybės namų kino arba virtualių malonumų sistemos komponentas, tiksliau, visos tokios sistemos vedlys.





Epson EMP–TWD1

Ką manai? Tai panašu į mikrobanginę, tiesa? Ir mes taip iš pradžių manėme, net bandėme pasišildyti picos, tačiau vienas kolega ant įrenginio šono pastebėjo DVD logotipą. Iš tiesų prieš tavo akis yra projektoriaus ir JVC DVD grotuvo hibridas. Kad tau įtiktų, „Epson" po apgaulinga „mikrobangės" išvaizda paslėpė net porą 10 W galingumo garsiakalbių. Įrenginys turi vaizdo įvestis, tad galima prijungti PS2 ir mėgautis „SingStar" karaokė teikiamais malonumais net 200 colių įstrižainės projektuojamame vaizde. Mes jau nekalbame apie pačių įvairiausių PC žaidimų matymą ir stebėjimą dideliame ekrane. Tik įsivaizduok „Age of Empires" per visą savo kambario sieną — prie durų yra tavo bazė, o štai prie lango jau grupuojami priešininkų kariai. Pavargai žaisti? Pažiūrėk kokį DVD filmą — juk čia viskas vienoje vietoje.

KLAVIATŪROS

Logitech G15



Klaviatūros yra vieni dažniausiai keičiamų kompiuterio priedų, todėl nenuostabu, jog jų gamintojai verčiasi per galvas, norėdami pasiūlyti kai ką įdomaus ar modernaus. „Logitech“ turbūt vertėsi net kelis kartus, nes G15 su trijų lygių klavišų apšvietimo sistema yra kažkas nuostabaus. Pradžioje pakalbėsime apie keletą pagrindinių šios klaviatūros bruožų — išorinį ekraną, 18 programuojamų klavišų ir programinės įrangos paketą, skirtą jų programavimui. Programuojami „G“ klavišai turi tris režimo mygtukus: M1, M2 ir M3. Kiekviename režime kiekvienas G mygtukas gali būti programuojamas atskirai, kas suteikia galimybę naudotis 54 makrokomandomis. Kas tos makrokomandos? Sakykim, strategijoje pastatai statomi spaudžiant keletą mygtukų (paprastai pirmas jų naudojamas pastatų meniu atidarymui, o vėliau naudojamas dar vienas ar keli mygtukai pačiam pastato parinkimui), o žaidimo metu įrašęs savo makrokomandą, naujus barakus pastatysi vienu spustelėjimu. Tačiau mus labiausiai žavi šios klaviatūros perspektyvos tinklo žaidimuose, kur paprastai derinami komandų tarpusavio veiksmai ar pagalbos suteikimas. Pats pamąstyk, kokią komandą surinkti paprasčiau: „skubiai reikalingas medikas“ ar tiesiog G1.

Cherry CyMotion Pro

Nors čia yra laidai, šios klaviatūros „nurašyti“ nereikėtų. Vien ko vertas nuostabus, spalvingas dizainas, tiesa? Be to, čia sudėtos ir specialios „Advanced Keyboard Technology“ technologijos, todėl vargu ar galima ieškoti silpnųjų klaviatūros vietų. 5 Interneto, 5 daugialypės terpės, 4 papildomi bei 4 pagrindiniai valdymo mygtukai sudaro tikrai stiprią komandą. Kiekvienas specialus „Xpress“ mygtukas gali savyje sutalpinti netgi klavišų kombinacijas, todėl ši klaviatūra siekia vieno — sutaupyti mūsų laiką, kuris yra ypatingai svarbus, tiek ruošiant armiją kovai su jau atkulniuojančiais varžovais žaidime „Age of Empires“, tiek atstatant sugriautus rajonus „Sim City“ žaidime. O kas sakė, kad didelės ir klavišų pripildytos klaviatūros yra sudėtingai valdomos ir nereikšmingos?





Slimline Keyboard KB–1400S

Tai ne šiaip sau klaviatūra — tai ypatingai plona klaviatūra. Tačiau tai nereiškia, jog ji sugeba mažiau, nei dauguma stambiųjų ir standartinių klaviatūrų — 9 tiesioginės nukreipties mygtukai leidžia palengvinti darbą su daugialypės terpės bei Interneto programomis. Be to, maža klaviatūra sutaupo vietą ant mūsų stalo, todėl čia galime pasidėti atsispausdintus miestų žemėlapius ir sėkmingai ieškoti trūkstamų vietų „GTA San Andreas“ žaidime. Nepergyvenk dėl tavo kompiuteryje esančių jungčių klaviatūrai — specialus antgalis leidžia šią klaviatūrą prijungti tiek prie USB, tiek prie PS/2 jungčių. Be to, speciali „Wake Up“ ir „Sleep“ funkcija veikia ypatingai greitai, todėl jeigu viduryje nakties išgirdai laiptais lipančius tėvus, spėsi ne tik išjungti savo kompiuterį, bet net ir užmigti.



Logitech diNovo media

Jeigu tu nesi abejingas klaviatūros dizainui, tačiau nori, kad ji būti ne tik graži, bet ir galinga — „diNovo“ skirta būtent tau. Tai visiškai neribojama laisvė, nes visi šio rinkinio elementai nėra susieti jokiais tarpusavio ryšiais — tiesiog išdėliok juos ant savo stalo taip, kaip nori tik tu. Be to, ši klaviatūra paverčia tavo asmeninį kompiuterį tam tikru „Bluetooth“ kontrolės centru. Ypatingai plokščias dizainas puikiai dera prie vis labiau populiarėjančių LCD monitorių, todėl nenuostabu, kad teksto rinkimas ar kompiuterinių žaidimų valdymas tampa ypatingai paprastu bei moderniu procesu. Specialūs mygtukai leidžia sutrumpinti virtualų kelią iki tam tikrų programų ar jų funkcijų paleidimo. Numerių skiltyje įmontuotas pakankamai sumanus kalkuliatorius, o laiką bei datą galime stebėti specialiame ekrane. Ar reikia pristatyti dar vieną šios klaviatūros (o gal tiksliau, valdymo prietaisų rinkinio) elementą? Taip, mes kalbame apie belaidę optinė pelę bei apie keletą prizų jau laimėjusią „MX Optical Engine“ technologiją. Trumpai tariant, tai dar viena puiki dovana mūsų kompiuteriams.



Benq x730 RF

Dar vienas dviveidis, tiksliau, klaviatūra, kuri negali gyventi be savo palydovo — pelės. Įdomu ir tai, jog mums pirmą kartą taip stipriai patiko „BenQ“ kompanijos sukurti kompiuterio valdymo priedai. Čia yra ir specialiųjų papildomų mygtukų (iš viso 13). Nereikia kvaršinti galvos dėl kompiuteryje esančių jungčių — „BenQ x730“ susidraugaus tiek su PS/2, tiek su USB jungtimis. Tačiau viskas slypi paprastume — klaviatūra turi 3 skirtingas būsenas, todėl kiekvienas žaidėjas gali prisitaikyti būtent tą, kurios jam reikia. „X–Structure“ technologijomis grįstas klavišų išdėstymas leidžia pasiekti gerų rezultatų ir plokštumo bei plonumo varžybose, o visus taškus ant „i“ sudėlioja belaidė aplinka, unikalūs navigacijos priedai bei pats dizainas. Mes juk negalime būti abejingi tamsos galioms.

Saitek pro gamer command unit

Kompiuterinių žaidimų mėgėjai gali pasiklysti tarp daugelio šiuo metu siūlomų klaviatūrų, todėl „Saitek“ atliko gana protingą manevrą: ji pavadino savo klaviatūrą labai paprastai — „Gamer Command Unit“. Ar gali po to tokiam pavadinimui atsispirti bet kuris kompiuterinių žaidimų mėgėjas?! Tuo labiau, jog klaviatūroje yra ir greitos prieigos, ir specialūs funkciniai mygtukai. Netgi spalvų įtaka yra labai svarbi — pasikeitus žaidimo situacijai, prireikia drastiškai keisti savo strategiją, todėl ir mygtukai turi parodyti, ką jie daro geriausiai. Iš tikro, esmė slypi programuojamuose lobiuose — ši klaviatūra leidžia užprogramuoti net iki 144 specialių užduočių. Tikras strategas, tiesa? Beje, „Saitek“ siūlo šią klaviatūrą tiems, kas mėgsta pirmojo asmens šaudykles ir strateginius žaidimus.



EXTRA

Daiktai, kurie padeda praleisti laiką, kol kraunasi tavo kompiuteris arba tam tikras „didelis ir sunkus“ žaidimas. Juk ne visada būtina knapsoti prie monitoriaus, kartais galima tiesiog prižiūrėti viską, kas vyksta ekrane. Todėl tampi savotišku sargu, kuriam reikia kažkokios papildomos veiklos. Štai keletas tokių daikčiukų, kad nenuobodžiautum, kol taviškiai Simsai grįš iš darbo.



PSP

„Sony“ ilgą laiko tarpą masino mus visus pažadais apie šį gražuolį. Ir štai jis jau apšilęs kojas Europoje, tačiau į Lietuvą skverbiasi labai lėtai. Taip, kažkas jį turi, tačiau savo populiarumu jis dar neprilygsta „masinės psichozės“ produktui. Filmai padeda greičiau parvykti namo autobusu, nes nebereikia skaičiuoti pakelės medžių. Internetas jau senokai tapo mus ilgam įtraukiančiu užsiėmimu, todėl vienintelis nežinomasis — ar tikrai PSP yra toks geras? Pasižiūrėk į žaidimus, kuriuos gali žaisti bet kur: pamokoje, namuose, eidamas į parduotuvę ir pan. Žinoma, nepamiršk įsijungti jo ir tada, kai kraunasi tavo PC — juk nenori savo laiko švaistyti veltui, tiesa?



Scan Isotope

Kompiuteriniai žaidimai tobulėja ne dienomis, o valandomis, todėl dažnai atsiduriame toje pačioje situacijoje — mano kompiuteriui reikalingas atnaujinimas. Tačiau yra ir kita išeitis. Kam tobulinti savo „senuką“, jeigu galima įsigyti tokį kompiuterį, kuris rėkte rėkia, jog jis skirtas tikriems kompiuterinių žaidimų fanatikams. Štai jums vienas toks netradiciniais šedevrais. Šis „Isotope“ yra dviveidis: dalį savo gyvenimo jis būna kaip kambario dekoracija, o kitą dalį kaip pagalbinė mūsų laisvalaikio priemonė. Taip, kas iš mūsų po sunkios ir varginančios dienos mokykloje arba universitete atsisakytų pažaisti keletą „Half Life 2“ lygių? Atrodo, jog šiame žaidimams skirtame asmeniniame kompiuteryje telpa pakankamai galinga technika, todėl mes nepulsime aiškinti, ar vaizdas geras, ar tik šiaip sau. Beje, kai kurias šio kompiuterio dalis galima pasirinkti patiems: AMD arba „Intel“ procesorius, galybė grafikos kortų ir kietųjų diskų. Žodžiu, karštas kaip ką tik išvirtas džemas.

PS-52 Slingshot



Štai čia tai geras! Įsivaizduok, jog žaidi „multiplayer“ režime ir lauki, kol prie tavęs atlėks draugo automobilis arba atbėgs sužeistas kaimyno kontroliuojamas kareivis. Ką darai tuo metu? Galbūt pradedi kimšti kokį sumuštinį? O gal mėgsti, žaisdamas kompiuterinius žaidimus, triaukšti traškučius ir gerti savo mėgstamą gaivųjį gėrimą? Tada nenuostabu, jog ant kompiuterio stalo po kurio laiko atsiras kalnas šiukšlių. Tingėdami eiti iki šiukšlių dėžės, dažnai apsikrauname maišeliais, popierėliais ir panašiais „nebenaudotinais“ daiktais, tiesa? Štai tuomet labai praverčia „Red Sniper Catapult“. Kas tai? Tai lazerinį taikiklį turinti laidynė (šnek. k. „ragatkė“), kuri naudinga ne tik tvarkant apšnerkštą kambarį, bet ir tuomet, kai yra reikalinga didžiulio malonumo dozė kokiam nors niurzgai ar liūdnam žmogeliui. Gaila, kad negali šaudyti į ekrane lakstančius varžovus.



MSI StarCam 370i



Daugelis mažučių „Web“ kamerų šaiposi iš masyvios, vienintelės MSI kojos ir juokingo kaklo. Bjaurusis MSI ančiukas labai įsižeidė ir nusprendė atkeršyti taip jį žiauriai „sudarkiusiems“ inžinieriams. Kaip? 370i užsiaugino infraraudonuosius LED diodus ir dabar gali svaidytis nematomais spinduliais bei stebėti, kas vyksta prietemoje. Internetinė kamera turi 1/4" CMOS matricą ir 640x480 taškų 30 fps filmavimo raišką. Taigi niekas nebepasislėps nuo visa reginčios akies, net ir patys kiečiausi kompiuterių specialistai.



A–Data MyFlash Fingerprint Disk

Nori įrodyti savo draugui, jog tą keistą trasą įveikei per tokį nežmoniškai trumpą laiko tarpą? Gali nesivarginti ir neprisiekinėti, jog tai tiesa — vargu, ar tavo draugai tuo patikės. Tačiau likti nesuprastu ir neįvertintu nesinori, tiesa? Tada imk nešiojamą duomenų kaupiklį ir „sumesk“ į jį visą savo išsaugoto žaidimo informaciją. Tada gali eiti pas draugą ir įrodyti, jog tu nemelavai. Dar ilgam prisiminsi jo veidą, kai jis išvys, jog trasą įveikei vos ne dvigubai greičiau už jį. Tiesa, jeigu norėsi nešiotis daugiau duomenų, kurie neturėtų papulti į kieno nors rankas, nepergyvenk, „A–Data“ garantuoja jų saugumą, nes priėjimą gaus tik tas žmogus, kuris turi tokius pat piršto antspaudus kaip tu (o tokių vargu ar rasi). Visgi, jeigu savo noru ryžaisi paskolinti šį kaupiklį, pasinaudok taip vadinamu „antros eilės“ slaptažodžiu ir šį kaupiklį galės naudoti dar keli žmonės. Tai įmanoma ir tada, kai susižeidi savo pirštą, tad nepergyvenk dėl savo duomenų — jie saugūs, todėl tau belieka saugoti patį save.

NEWS CLUB



STARGATE SG 1: THE ALLIANCE

Ne visi TV serialai kol kas yra perkelti į virtualų kompiuterinių žaidimų pasaulį. Tačiau kompanijos–leidėjos atkakliai siekia pataisyti padėtį. Pavyzdžiui, yra toks serialas „Stargate SG–1“ apie blogai nusiteikusius ateivius, kurie aplankė Žemę dar senovės Egipto laikais ir atnešė žmonijai visą atitinkamą atributiką bei save dievų vaidmenyje. O dabar jie ketina apsilankyti dar kartą, spręsdami savo ateiviškus reikalus, žadėdami kovoti už valdžią galaktikoje ir panašiai. O Žemės gyventojai, savaime suprantama, renka „kietuolių“, kurie turėtų atremti ateivių puolimą, komandą. Kitų būsimo žaidimo siužeto detalių kūrėjai neatskleidžia (žinoma tik tai, kad jis parašytas bendradarbiaujant su TV serialo autoriais) ir, nors žaidimo pasirodymo data ne taip ir toli, ypatingai dalintis paslaptimis neskuba.

O iš to, ką jie vis tik papasakojo, aiškėja, kad žaidimas nebus grynas FPS, nors ir artimas jam. Tai bus veiksmas tiek iš pirmojo, tiek ir iš trečiojo asmens perspektyvos. Žaidime valdysite ne vieną veikėją, o visus minėtos komandos narius paeiliui. Kiekvienoje kampanijos misijoje galėsite valdyti tik vieną, konkrečiai jai skirtą veikėją (t.y. skirtingose misijose bus skirtingi pagrindiniai veikėjai). Tuo pačiu metu kiti komandos nariai, valdomi DI, padės jums. Maža to, jūs irgi privalėsite jais rūpintis, nes jeigu kažkuris jų žus, negalėsite keliauti toliau. Taigi komandinės taktikos vaidmuo šiame žaidime bus labai svarbus. Kovoje su priešais bus vietos ir šaudymams iš skirtingų ginklų rūšių (nuo pistoleto iki automatų ir „Stingerių"), ir „stealth" taktikai; taip pat periodiškai teks spręsti galvosūkius. Kūrėjai daro užuominas apie galimybę valdyti karines mašinas, tačiau atsisako pranešti kažką konkretesnio. Tačiau teigiama, kad misijų tikslai bus pasiekiami skirtingais būdais, taigi, žaidimą bus nenuobodu pereiti bent vieną kartą.

„Stargate SG–1: The Alliance" kuriamas rimtai grafikos atžvilgiu patobulinto „Unreal 2.5" varikliuko pagrindu. Atrodo visa tai iš tikrųjų labai ir labai neblogai — nuo ateivių pastatų egiptiečių šventyklų stiliuje, nuo medžių miške iki pusiau skaidraus rūko virš kalnų. TV serialą stebėję žaidėjai žaidime sutiks pažįstamų veikėjų ir vietovių, taip pat bus ir visiškai naujų elementų. Žaidimą įgarsins tie patys aktoriai, kurie dalyvavo seriale.

„Multiplayer" batalijų fanai gaus ištisą skirtingų režimų rinkinį, tarp kurių ir „co–op" (savaime suprantama, įvertinant komandinį „geimplėjaus" pagrindą), klasikinis ir komandinis „deathmatch", „pagrobk vėliavą" ir kiti. Kūrėjai taip pat žada kažkokius iš esmės naujus režimus, tačiau daugiau nieko nepasako.

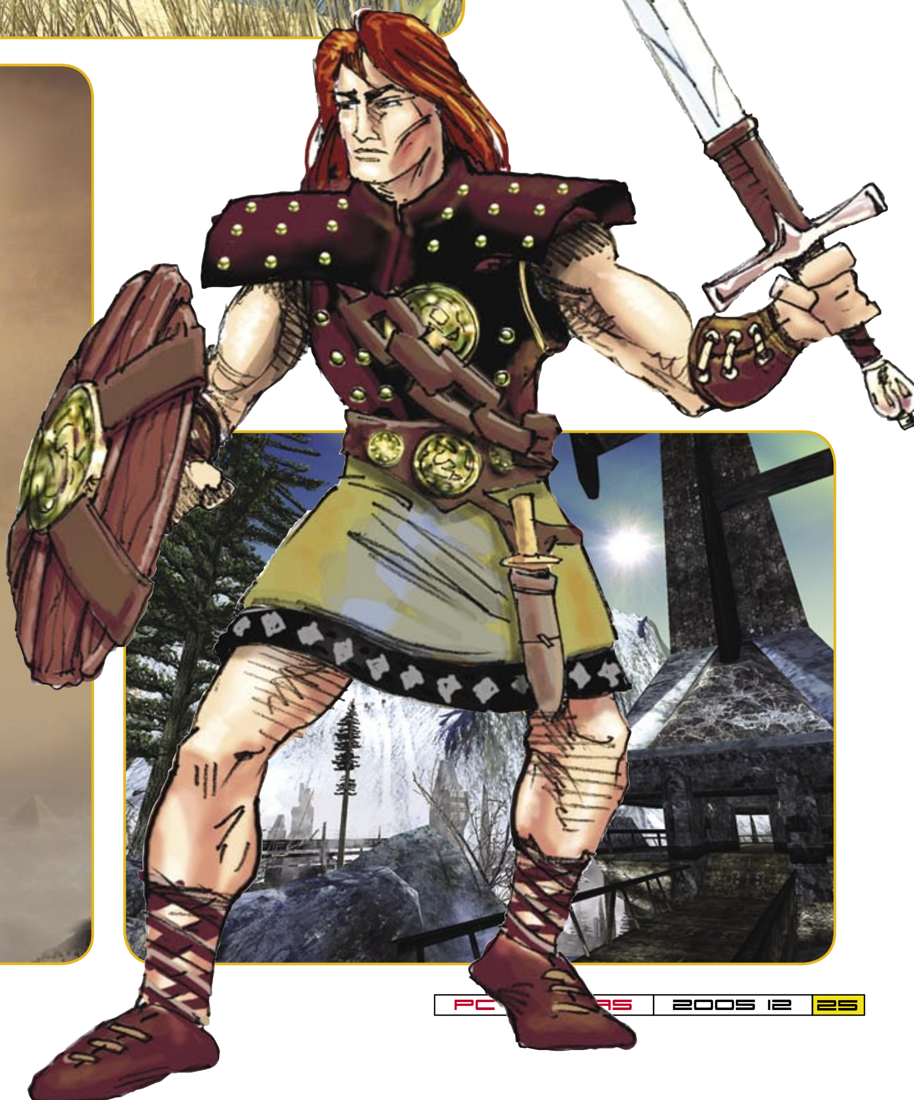




Mėgėjams kurti savitas modifikacijas pažadėtos išplėstos jų kūrimui reikalingos galimybės.

Žaidimas vienu metu kuriamas PC ir konsolinėse versijose, taigi jis nebus perkėlimo į vieną arba kitą pusę rezultatas. Tiksli pasirodymo data nežinoma, bet apytiksliai „Stargate SG–1: The Alliance" planuojama išleisti kitų metų pradžioje.







DRAGON AGE

Kaip manote, su kuo vidutiniam RPG žaidimų fanui asocijuojasi trumpas žodis „Bioware“? Dauguma greičiausiai atsakytų, kad su žodžiu „hitas“. Iš tikrųjų, negalima prisiminti nė vieno atvejo, kuomet šios studijos sukurtas žaidimas būtų blogas. „Baldur's Gate“, „Baldur's Gate II“, „Neverwinter Nights“, „Star Wars: Knights of the Old Republic“ — visi šie pavadinimai priverčia žaidėjų širdis plakti dažniau ir garsiau, nes kiekvienas iš jų yra hitas, eilinis RPG vystymosi laiptelis ir, svarbiausia, ilgos nepakartojamo malonumo valandos.

Savaime suprantama, kad tokie žaidimai nedingsta be pėdsakų. Anksčiau ar vėliau kūrėjai panorės pakartoti sėkmę, ir „Bioware“, laimei, ne išimtis. Pasiruošimas tokiam žingsniui prasidėjo jau senokai, po „Neverwinter Nights“ pasirodymo. Būtent tuomet prasidėjo darbas prie naujo RPG žaidimo „Dragon Age“, kurio šaknys prasideda nuo „Neverwinter Nights“ ir „Baldur‘s Gate“ frančizių. Ir šį kartą vaikinai iš „Bioware“ nenusiteikę juokauti — jie tvirtai nutarė sukurti eilinį epinį RPG.

Pradėkime nuo svarbiausio — DA visata nėra iš kažkur nupirkta arba „pasiskolinta“. Žaidimo pasaulis yra visiškai originalus ir nepakartojamas. Titaniškų pastangų dėka parašyta 5000 metų istorija, nuodugniai atidirbti tokie aspektai, kaip tikėjimas, visuomenės sandara, ekonomika ir t.t. Maža to, specialiai pakviesti lingvistai sukūrė tris naujas kalbas, kurių kiekviena turi apie 3000 žodžių. Ateityje ypač „pažengusiems“ planuojama net išleisti žodynus...

Dar vienas svarbus ypatumas — D&D sistemos atsisakymas. Toks žingsnis suteikia daugiau kūrybinės laisvės kūrėjams, o iš kitos priverčia abejoti, ar bus nauja sistema tokia pat gera? „Bioware“ tikina, kad bus net geriau.



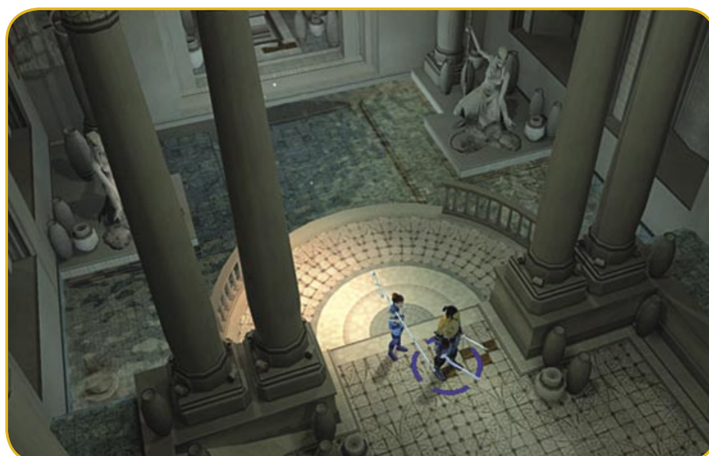
Be išsamaus ir gilaus visatos atlikimo, DA gali pasigirti siužetu. Mums žadama, kad žaidimo siužetą pagrinde kurs pats žaidėjas — tik nuo jo veiksmų priklausys, kas nutiks pasauliui. Finalą taip pat planuojama sukurti interaktyvų. Didelę įtaką žaidimui turės pradinio veikėjo pasirinkimas. Kol kas egzistuoja tik trys žaidybinės rasės: žmonės, elfai ir nykštukai. Tarp jų galima pasirinkti veikėjus su iš anksto sukurta priešistore. Pasirinkimas darys įtaką ne tik pradžiai, bet ir visam žaidimui.

Taip pat išvysime žaidėjo veiksmų vertinimo sistemą, kuri nustatys, kiek „geras“ arba „blogas“ jis yra. Kūrėjai planuoja atsisakyti įprastinės koncepcijos „daryk gerus darbus, ir žmonės tikės tavimi“. Dabar ne viskas taip paprasta: kai kurie NPC tiesiog pavydės nepriekaištingai reputacijai, o kai kurie elgsis įtartinai. Taigi vykdomas gėris galės atsisukti prieš patį žaidėją.

Aktyviai siužeto labirintuose dalyvaus ir karo „kolegos“. Taip bus galima sukurti būrį iš 4 (arba 6 — kol kas neaišku) veikėjų. Būrio nariai sąveikaus su žaidėju ir tarpusavyje — ginčai, susitaikymai, meilės romanai... ir visa tai kokybiškai naujame lygyje. Pridėkite čia dar firminį humorą ir gilų veikėjų charakterių atlikimą. Būrio sudėtys kai kuriais atvejais darys tiesioginę įtaką žaidimo siužetui.

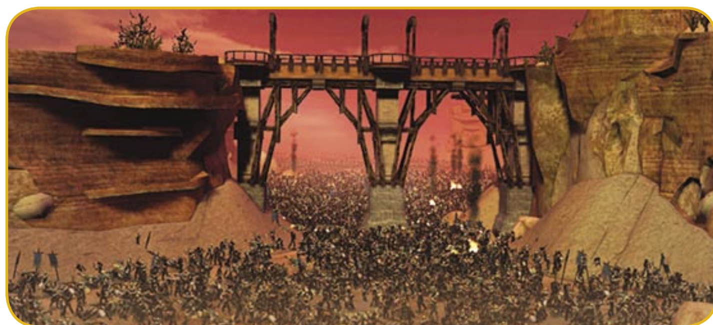
Galima sakyti, kad šis žaidimas yra visų ankstesnių kompanijos projektų mišinys. Kelionių ir dialogų metu kamera elgiasi taip pat, kaip KotOR žaidime, o mūšių metu — kaip „Baldur‘s Gate“. Mūšio metu bus galima pasinaudoti aktyvia pauze ir vadovauti būrio narių veiksmams. Mūšių sistema buvo kuriama nuo nulio, o šiuo metu jau tobulinama ir šlifuojama iki blizgesio. Magija nuo šiol — tai ne įprasti ir atsibodusieji specialieji efektai, o grėsmingas ir paslaptingas ginklas.

Už grafiką atsako visiškai naujas „Dragon Age Engine“. Du milijonai poligonų vienam modeliui skamba įspūdingai. Apskritai, grafika yra tikras šedevras tokio pobūdžio žaidimams ir laisvai gali konkuruoti su „Oblivion“...





Taigi, metas daryti liūdnas išvadas. Kad ir kaip ten būtų, šio žaidimo bet kuriuo atveju verta laukti. Net jeigu dalis pažadų jais taip ir liks, „BioWare“ negali sukurti blogo žaidimo. Mes tuo tikime. Kodėl tuomet išvados liūdnos, paklausite jūs. Todėl, kad svarbiausias nemalonumas yra tas, kad žaidimo reikės laukti mažiausiai du ar tris metus... Metas dėžėmis pirkti kantrybę... ir laukti šedevro! Laukti, laukti, laukti...





NAUJAS BENOIT SOKAL'IO ŽAIDIMAS

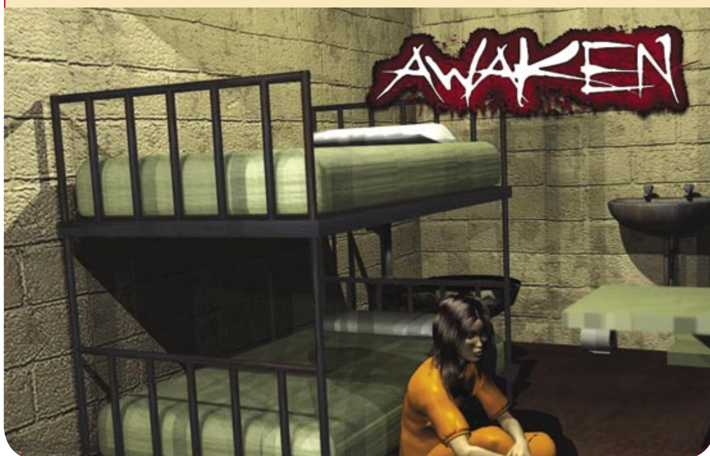
Michel Bams, vienas iš „White Birds Productions" įkūrėjų (kuriai vadovauja garsus žaidimų dizaineris, nuotykinės trilogijos „Syberia" autorius, Benoit Sokal), atskleidė informaciją apie naują šios jaunos studijos projektą. Žaidimas intriguojančiu pavadinimu „Sinking Island" — tai detektyvinė istorija su dvimate, fanų pamėgto „Sibiro" stiliaus grafika ir siužetu, kuris kiek primena garsųjį Agatos Kristi romaną „Dešimt negriukų". Žaidėjui drąsaus detektyvo vaidmenyje teks dalyvauti paslaptingo nusikaltimo tyrime ir išsiaiškinti, kas iš 13 svečių yra kaltas. Veiksmas vyksta pasakiško grožio tropinėje saloje, kuri dėl nežinomų priežasčių pamažu pasineria į jūros gelmes...



WILLIAM'AI, PABUSK!

Nepriklausomas kūrėjas Chris Brendel, nuotykinių žaidimų „Lifestream" ir „Shady Brook" autorius, anonsavo savo naująjį projektą — siaubo–nuotykių žaidimą „Awaken". Pagrindinis būsimo žaidimo veikėjas netikėtai atsiduria... kalėjime. Keista, jis puikiai pamena, kaip atsigulė miegoti savo miegamajame, tačiau dabar guli surištas ant narų kartu su dar šešiais nelaimėliais...

Žaidėjams siūloma išsiaiškinti, kas įvyko William'ui ir, svarbiausia, sugalvoti, kaip jam ištrūkti į laisvę. Situaciją pablogina tas faktas, kad vienas iš šešių kalinių yra maniakas–žudikas, todėl herojui belieka visai mažai laiko, iki šeštos valandos vakaro, kad išvengtų siaubingos mirties. Kūrėjas žada kvapą gniaužiantį siužetą, atmosferinę grafiką ir garso takelį, dvi skirtingas pabaigas ir daugelį klastingų galvosūkių. Žaidimo pasirodymas numatomas kitų metų antrajame ketvirtyje, jį išleis kūrėjui priklausanti kompanija „Unimatrix Productions", o platinamas jis bus, kaip ir kiti Kriso projektai, oficialioje Interneto svetainėje.



MIRTIES ANGELAS.

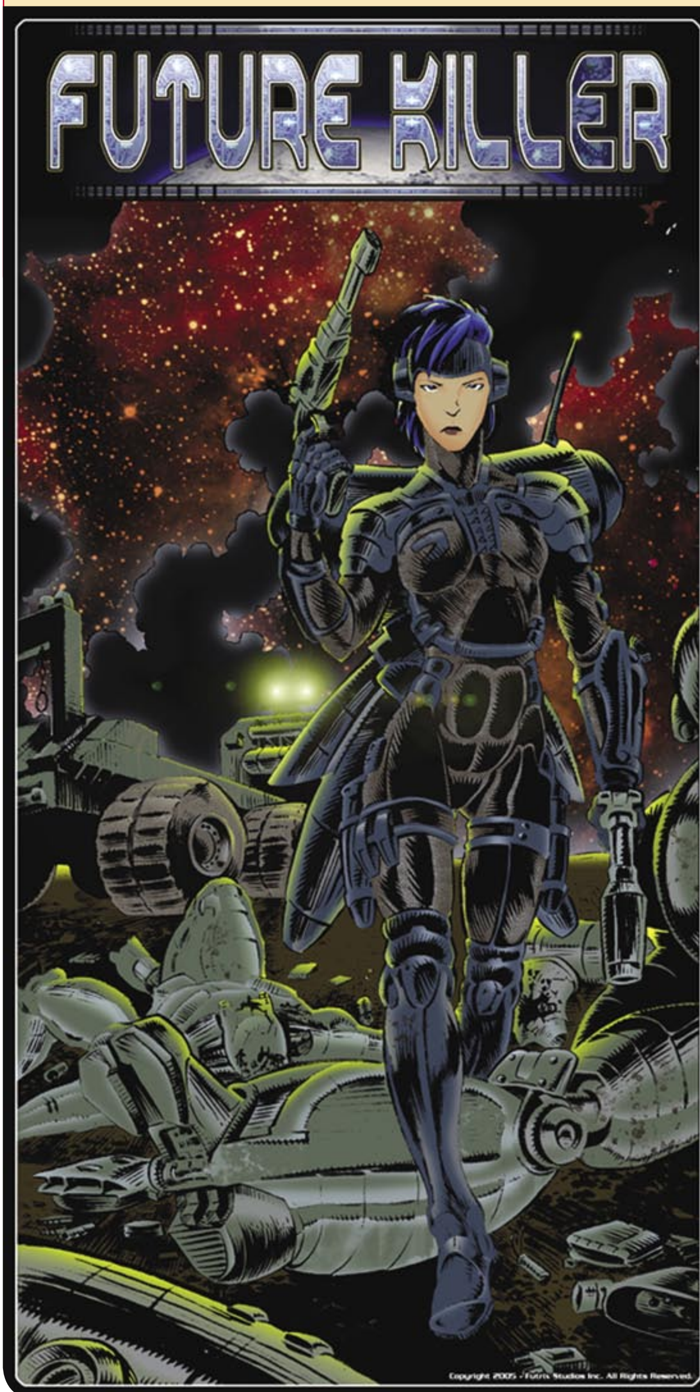
Kompanija THQ apsisprendė dėl finalinio vienos populiariausių „kvestinių" frančizių, „Broken Sword", pavadinimo. Nauja stulbinančių George'o Stobbart'o nuotykių porcija, kurioje jam teks vėl gelbėti pasaulį nuo eilinės mistinės bėdos, vadinsis „Broken Sword: The Angel of Death". Projektą kuria visų ankstesnių dalių autorė studija „Revolution Software", o pasirodys jis 2006–ųjų vasarą PC platformoje.

Naujame žaidime Džordžas įsimyli žaviąją nepažįstamąją, kuri staiga dingsta. Jautrus nuotykių ieškotojas puola jos ieškoti ir įsipainioja į istoriją su mistiniu didžiulės galios artefaktu. Spręsti siužeto peripetijas šį kartą jam greičiausiai teks vienam —jokių užuominų apie jo buvusia drauge Nico Collard nėra.

STIPRŪS NAUJOJO PASAULIO ŽMONĖS

Jauna kūrėjų komanda „Futrix Studios", kuriai vadovauja vienas buvęs „Ritual Entertainment" dizaineris, anonsavo pirmojo asmens futuristinę šaudyklę „Future Killer". Žaidimo priešistorė susideda iš visos serijos „sci–fi" šablonų: Žemės gamtiniai resursai ateityje beveik baigėsi, tad, kad išgelbėtų žmoniją, vyriausybė nutaria sukurti naują planetą nesudėtingu pavadinimu Naujoji Žemė. Paraleliai su šio grandiozinio projekto realizavimu genų inžinieriai atlieka eksperimentus savo slaptose laboratorijose, kuriose kuria naują žmonių tipą, „psionikus" (N.B.H.s.). Būtent šiais padarais ketinama apgyvendinti naujai sukurtą planetą. Ir viskas buvo gerai tol, kol staiga neatsirado piktai nusiteikę ateiviai...

Daugiau apie žaidimą nieko nežinoma — oficialioje svetainėje nėra nei žodžio apie siužetą ir veikėjus, „geimplėjų" ir varikliuką. Žaidimo pasirodymo data taip pat nenurodoma, o leidėjas, greičiausiai, dar nesurastas.





LEMTINGA PERGALĖS DIENA

Švedų kompanija „Paradox Entertainment“, garsėjanti meile rimtiems kariniams–politiniams projektams, anonsavo požingsninės karo strategijos „Hearts of Iron 2“ papildymą bauginančiu pavadinimu „Doomsday“. Jame virtualiems karvedžiams siūloma galimybė sudalyvauti hipotetiniuose kariniuose įvykiuose, kurie, autorių sumanymu, galėjo vykti nuo Antrojo Pasaulinio karo pabaigos iki 1953 metų. Be išgalvotų, papildyme rasime ir realių konfliktų, įvykusių nurodytu laiko tarpu, pvz., Izraelio karas už nepriklausomybę. Kūrėjai žada išplėsti technologinį medį, kuris nuo šiol leis žaidėjams kurti taktinį branduolinį ginklą, pridėti galimybę prekiauti ginklais su sąjungininkais ir pagerinti DI. „Hearts of Iron 2: Doomsday“ pasirodymas planuojamas kitų metų balandį.





„SIMS“ VERSLO YPATUMAI

Kompanija „Electronic Arts“ oficialiai publikai pristatė „The Sims 2: Open for Business“, trečią super populiaraus „gyvenimo simuliatoriaus“ papildymą. Nauja „Sims‘ų“ porcija, apie kurios egzistavimą tapo žinoma tik rugsėjo viduryje, suteiks mažiems žmogeliukams, pavargusiems nuo dviejų ankstesnių dalių pramogų, galimybę pradėti savo verslą, pvz., madingų drabužių arba grožio saloną, gėlių parduotuvę, buitinės technikos parduotuvę ir net restoranų tinklą. Savaime suprantama, siekiant sėkmingai plėtoti savo verslą, žaidėjams teks atsakingai prieiti prie „sims“ personalo atrankos, padėti savo darbuotojams vystyti darbo talentus ir tiesiog naudingus įgūdžius, taip pat griežtai bausti už bet kokias tinginystės apraiškas. Naujas „add–on‘as“ turės 125 naujus daiktus, tarp kurių patys įvairiausi produktų gamybos ir paslaugų teikimo įrankiai; be to, žaidime atsiras toks naudingas įtaisas kaip liftas. „The Sims 2: Open for Business“ pasirodymo data neskelbiama.



MUTANTAS IŠ PRAHOS

Čekų kūrėjų kompanija „Napoleon Games“, mažai žinomų projektų „The Fifth Disciple“ ir „Gates of Skeldal“ autorė, pristatė savo naują žaidimą — fantastinę trečiojo asmens šaudyklę „Mutant“. Pagrindinio veikėjo gyvenimo istorija, išsamiai aprašyta kūrėjų svetainėje, yra liūdna ir idiotiška vienu metu. Jei trumpai, jis — paprastas vaikinukas iš čekų provincijos, praradęs tėvus ir parduotas savos senėlės į „vasaros“ stovyklą. Stovykla, savaime suprantama, buvo visai ne vasarinė, ir vargšam vaikui teko nemažai iškentėti: su juo buvo atliekami tokie siaubingi eksperimentai, kurių rezultate jo rankų kiekis padvigubėjo. O kartą atsibudęs, mūsų herojus netikėtai aptiko tuščią laboratorinį kompleksą, ir miestą, pripildytą nežinia iš kur atsiradusių ir labai priešiškai nusiteikusių būtybių. Ilgai negalvodamas, jis paima į visas savo keturias rankas ginklus ir eina į Prahos gatves... Projekto „geimplėjus“ irgi ne be stebuklų — galimybė valdyti kiekvieną herojaus ranka atskirai tikriausiai sužavės daugelį. „Mutanto“ išleidimo data kol kas nežinoma, o leidėjas nesurastas.



SMOKE THEM

Mano mašinoj nėra laiko. Kiekvieną sykį, įlipęs į ją, aš grįžtu į savo stichiją. Į begalinį greitkelį, kuris sudarytas vien tik iš starto ir finišo linijų, kuriame be varžovų egzistuoja tik policija ir neišmatuojami greičio limitai. Akis užlieja šiltos ašaros, kai aplamdytu korpusu vis dėlto prasiveržiu į priekį, kai mano sukeltuose dulkių debesyse paskęsta kurtinantys garsai... Stichija, kurioje gimiau ir mirsiu, stichija, kurios nepavaldumas man pakelia nuotaiką, o kelio ženklai priversti žemai nusilenkti, matydami, kaip jų galia praranda savo vertę...

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Need for Speed Most Wanted"	
www.needforspeed.com	
KŪRĖJAS:	„EA Canada"
LEIDĖJAS:	„Electronic Arts"
ŽANRAS:	Arkadinės gatvių lenktynės
DATA:	2005–11–25

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.4 GHz
RAM:	512 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	3 GB

KYO

Pagaliau, ilgai lauktas, išgirtas ir nuolat reklamuojamas EA žaidimas jau čia. „Need for Speed Most Wanted" (toliau tekste tiesiog NFS MW) tapo jau devintąja serijos dalimi. Blogai tai ar gerai — spręsti jums. O pradžiai pasakysiu, kad visų plačiai vartojamas teiginys, jog „Most Wanted = hot pursuit 2 + underground" tikrai nėra toks tikslus, koks galėtų būti. Bet nėra ko stebėtis, maišant dvi vieną po kitos einančias serijos dalis niekada nesigaus kažkas naujo. Žinoma, nieko naujo sumaišyt kūrėjams ir nepavyko — paėmė miestą iš NFSU 2, gerokai pakeitė jį: vietoj nakties sukūrė dieną, „ištraukė" pusę detalių, išmetė porą mašinų, tarp kurių buvo ir daugelio pamėgtasis Skyline, pridėjo naujų ir sugrąžino visų ilgai lauktus ir tiesiog „geidžiamus" policininkus, o vietoj „Underground" užrašė „Most Wanted". Jei kalbėtume trumpai ir glaustai, maždaug čia savo pasakojimą ir užbaigčiau.

Šiuo atveju — skaitykit toliau.

WELCOME BACK, COWBOY

Sveiki sugrįžę į žvaigždžių miestą. Kaip matau, „FlatOut" jūsų beveik nepakeitė, o ir „Juiced" nervų pagadinti nesuspėjo... Ką gi, jei jau atvykote, prašome susipažinti su vietine gražuole Mia. Net neabejoju, kad ji jus puikiai supažindins su visomis vietinių taisyklėmis. Tik perspėju — bū-

kite su ja malonus, nes priešingu atveju teks šiek tiek pasigailėti. O dabar prašom važiuoti paskui mane į pirmąją miesto dalį — Rosewood. Patikėkit, jei žodžio „atsargumas" jūsų žodyne nėra, čia trūnysite tikrai ilgai. O jei taisyklės, jūsų manymu, sukurtos vien tam, kad jas laužytumėte, aš jus gaudysiu ir sodinsiu į kalėjimą tol, kol pražilsit. Ir saugokit savo gražųjį BMW M3 GTR. Statau šimtinę, kad greitai liksite be jo...

AND THE SKY IS GONNA LIGHT UP...

Atvažiavęs į naująjį miestą greitai skyniau savo pergales, bet susidūręs su Razoru, praradau savąjį BMW. Lenktynių metu mano automobilis staiga sugedo. Net neabejoju, kad prie jo prikišo nagus ištikimieji niekšo pakalikai, o kad man būtų dar linksmiau, teko „sėstis" į kalėjimą. Atrodytų, kad pasaulio centras jau mano delne — mano didžiausia gyvenimo aistra sudaužyta, buvau pažemintas, o dabar dar ir uždarytas. Laimė, iš niekur atsiradusi Mia mane ištraukė iš už grotų. Palydėjo iki netūrėjo ant ko užsirauti? Šiaip ar taip, aš sugrįšiu. O kai sugrįšiu, antro karto tikrai nebebus.

MY HOOD IS ALL FIRED UP

Ha ha, kaip matau, mano spėjimai pasiteisino. Pradžiai duok šen tuos šimtą žalių ir džiaukis, kad Mia tave ištraukė, nes aš būčiau laikęs tikrai ilgai. O dabar arčiau esmės. Tavo žemėlapyje bus pažymėti ne tik namai, mašinų bei dalių parduotuvės, bet ir greičio fotokameros. Jos pas tave pažymėtos dėl dviejų priežasčių. Pirmoji: matydamas prieš savo nosį jų lokacijas, tu tikrai susiprasi važiuoti leidžiamu greičiu. Antroji: matydamas, kur kiekviena iš jų yra, tu specialiai važiuosi ten kaip galėdamas greičiau, tave nufotografuos atminimui, o jau aš, tave sugavęs, tikrai turėsiu už ką pavaišinti tamstą smūgiu į bamperį. O dabar prie malonesnių dalykų. Mašinų parduotuvė iš viso siūlo 32 mašinas. Dabar iškart gali įsigyti tik keturias. Žinoma, vėliau pasirinkimas augs. Tikiuosi, suaugsi ir tu. Paprastose parduotuvėse puikuosis

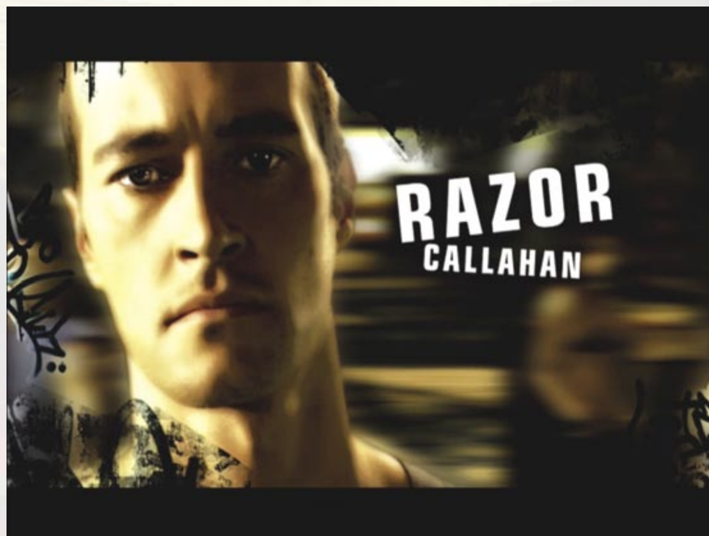


„vinylų" išmetėm, o nauja siunta dar neatėjo... Nieko. Galėsit savo automobilį perdažyt porą sykių ir užteks. Beje, žemėlapyje bus pažymėtos ir įvairios lenktynės, bet prisimink — jei tave sugausiu aš arba kas nors kitas iš policijos departamento, eilinį kartą iškaršim kailį ir dar baudą skirsim. Ir darysim taip tol, kol surūdysi.

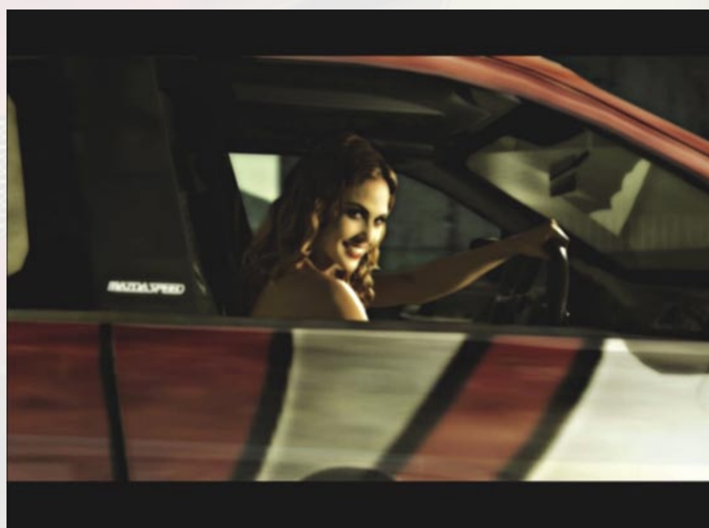
BLACKLIST #15

Pradėjau nuo Sonio. Pirmasis pasipūtęs mulkis, vairuojantis apgailėtiną Golf GTI. Apie kiekvieną iš jų gaudavau informacijos, iš kurios susikurdavau šiokią tokią autobiografiją. Kokios jų silpnybės, kokios stiprybės, kokios asmeninio gyvenimo paslaptys ir t. t. Žinoma, man padėjo Mia ir naujas, iš nie-





artimiausios automobilių parduotuvės („Car lot"), kur galėjau pasirinkti iš „Lexus IS 300", „Fiat Punto", „Cobalt SS", „Golf GTI" ir maloniai palaukė, kol tą padarysiu. Vėliau mane palydėjo į šiokią tokią buveinę. Gyvenimo sąlygos čia buvo žiaurios, bet užtai koks garažas! Keletą valandų prasitrynęs prie savo mašinos pakėliau akis į pilką sieną, kur balta kreida buvo surašytas visas juodasis sąrašas („Blacklist"), kurį sudarė didžiausi ir greičiausi miesto pasipūtėliai. Razoras buvo pačiame viršuje su mano BWM M3 GTR... Galbūt gauja abejoja mano sugebėjimais. O gal Razoras daugiau tik trys skiltys: „parts", „performance" ir „visual". Vienoje skiltyje bus spoileriai, ratlankiai, kapoto dangčiai, bei visų keturių bamperių rinkiniai. Taip, supratai teisingai, nebegalėsi čia daugiau keisti užpakalinio bamperio, priekinio... Iškart visus arba jokių. Supranti, per daug dalių jau buvo prisirinkę, niekas nepirko, todėl pardavėjai dalį išmetė. Taip, taip — išmetėm lauk ir visus neonus, muzikos įrangą, visas kolonėles ir t. t. Žinoma, varikliai, pavarų dėžės, pakabų sistemos, padangos, stabdžiai, o svarbiausia — visi jūsų mėgstami „nosai" liko, bet užtai pusę





kur atsiradęs bičiulis Rog. Bet iš karto negalėjau tiesiog ateiti ir pasiusti Sonio kur nors toliau, iš pradžių turėjau pereiti tam tikrą kiekį lenktynių bei „Milestones" ir surinkti nustatytą BOUNTY taškų skaičių. O jį, kaip ironiškai beskambėtų, surinkti galima tik „bežaidžiant" su policija, bet apie viską nuosekliai.

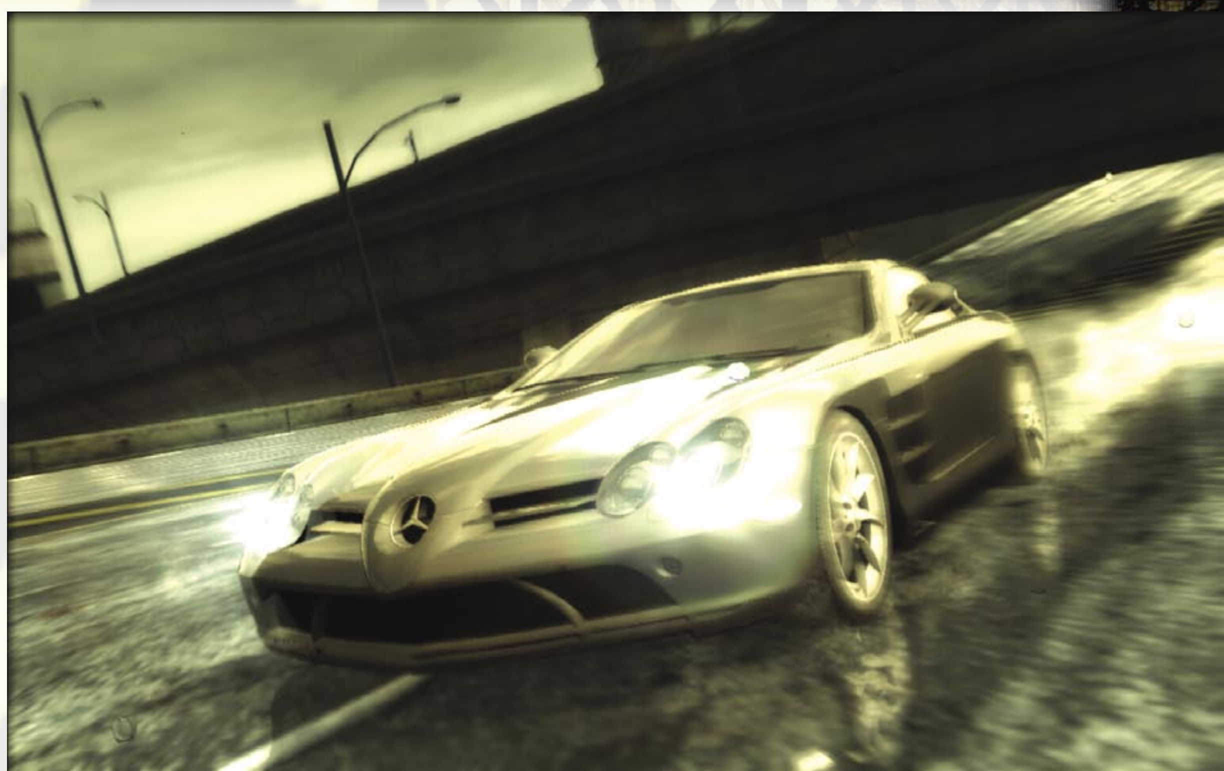
Čia nebebus daugeliui patikusio drifto, o gaila. Liko tik „circuit'ai", „sprintai", „lap knockout" ir „dragai". Be jų atsirado ir keletas naujų — „tollbooth" ir „speedtrap" lenktynės. Viename turėsite per duotą laiką pasiekti atžymos taškus, o kitame greičiau už varžovus pralėkti pro greičio fotokameras. Tiesa, naujas ir nematytas dalykas yra „milestone" užduotys. Jas turėsite atlikti taip pat bėgdami nuo policijos. Vienos reikalaus per vieną bėgimą surinkti kuo daugiau BOUNTY taškų, kitos siūlys prasiveržti pro tam tikrą skaičių policijos barikadų ar spygliuotų vielų. Na, lengviausias būdas surinkti reikalingą skaičių „milestone`s" yra pralėkti pro visas greičio fotokameras. Pabaigai lieka BOUNTY. Surinkti kokius dešimt ar dvidešimt tūkstančių bus tikrai lengva, bet vėliau, kai žaisite prieš Jewels arba prieš Webster, turėsite surinkti kur kas daugiau. O mielieji policininkai, patikėkit, tikrai to nenorės. Beje, kad pernelyg neliūdėčiau, Rog ir Mia stengėsi pakankamai dažnai, pakaitomis, siųsti man balso arba tekstinius pranešimus. Iš jų sužinojau tikrai nemažai. Bet ilgainiui mano populiarumas taip išaugo, kad skambinėti pradėjo visi — ir Razoras, ir jo draugeliai, ir netgi greičiausias policijos departamente seržantas Crosas. Jis vairuoja juodai baltą Corvette, bet jeigu jį kas nors visgi pašalina iš kelio — gauna maksimalų BOUNTY taškų skaičių.

F*CK POLICE

Kaip jau minėjau, policija mieste tikrai ne ledus pardavinėja, todėl būkit atidūs. Progų užsirauti bus nuolatos, o kaip labai ieškomas esate matuos specialus „heat" indikatorius. Pirmas ir antras lygis nieko verti. Tiesą sakant, mažai ko vertas ir trečias, o jau ketvirtas ir penktas tikrai pašokdina. Įsivaizduokit — nuo paprasčiausių gaudynių su paprasčiausiais Honda Civic (tiesą sakant, aš pats turėjau vytis policiją, kad mane gaudytų...) staigus peršokimas prie greitų Korvečių, tarp kurių trinasi ir pats Cross, įkyrių sraigtasparnių ar pavojingų per kelią nutiestų spygliuotų vielų. Jei per vieną tokią perlėksite — iškart sustosite. O jei sustosite, neabejotinai būsite sugauti ir pasodinti. Jei taip atsitiks, galėsite arba mokėti baudą, prarasti visą surinktą „heat" ir pasibraukti vieną iksiuką prie turimos mašinos, arba paduoti pareigūnams mažą kvituką, kuris leidžia išeiti iš kalėjimo ir taip pat išlaikyti turimą „heat". O visus nieko nekainuojančius paleidimus iš kalėjimo gausite iš nugalėtų juodojo sąrašo varžovų. Na, tiesą sakant, gausite pasirinkti du simbolius iš šešių. Trys bus klaustukai, o kiti trys — įvairūs techniniai ar vizualiniai patobulinimai. Jei pasirinksite klaustuką, galite laimėti varžovo automobilį, pinigų, nemokamų paleidimų iš kalėjimo ir t. t. Jei atsitiks taip, kad paleidimų iš kalėjimo neturėsite ir jau trečia kartą sumokėsite pinigais — jūsų mašiną išveš. Grąžins tik po kurio laiko, tačiau šito galima lengvai išvengti.

Dar vienas įdomus dalykėlis yra Mijos dovanotas „Rap Sheet", per kurį galėsite įsilaužti į policijos departamento duomenų bazę, kur bus surašyta, kiek kartų buvote sugautas, kokioje vietoje esate pagal policijai padarytą žalą ir panašiai. O jei jau prakalbome apie žalą, tai negaliu nepaminėti, kad įvairaus valstybės inventoriaus naikini-

mas ir panašūs nusikaltimai taip pat bus skaičiuojami ir į juos policija tikrai greitai sureaguos. A, tiesa, pamiršau patį įdomiausią dalyką — „Pursuit Breakers“! Tai yra įvairios dekoracijos, benzino kolonėlės ar kitokie patogūs aplinkos veiksniai, kuriuos galėsite patogiai panaudoti policijos nenaudai. Pavyzdžiui, pralėkę pro medines užkandinės kolonas nesunkiai užversite ant persekiotojų visą stogą, arba susprogdinę benzino kolonėlę taip pat gerai užtversite jiems kelią. Galimybių ir variacijų čia tikrai netruks, ypač kai galėsite lakstyti po visas tris miesto dalis. Tereikia kūrybingumo. Kai policija jus pames arba atsiliks, prasidės „cooldown“ indikatoriaus pildymasis, kuris, vairuojant „heat 1“ lygiu tetruks vos keletą sekundžių, o štai bėgant „heat 5“ lygiu, „cooldown“ kaupsis labai lėtai, todėl nenustebkit jei policija netrukus jus vėl atras. Tokiu atveju gali padėti tik specialios slaptavietės, kurios bus pažymėtos jūsų žemėlapyje ir kuriose galėsite saugiai slėptis.



32 +

Beje, smarkuoli, pamiršau papasakoti apie automobilius... Jei nori bent kiek prilygti man ir mano „Korvetei“, turėsi gerai paplušėti, nes su tokiu „trantu“ kaip „Lexus“, tave bet kas „padarytų“. Taigi automobiliai. Ilgainiui galėsi įsigyti „Audi TT“, „Eclipse“, „Toyota Supra“, „Mazda Rx–8“, „Ford Mustang GT“, „Mitsubishi Lancer Evoliution VIII“, „Porsche Cayman S“, „Mazda Rx–7“, „Aston Martin DB9“ (Bondui patiktų), „Gallardo“, „Corvette C6“ (mano pasirinkimas), „Lamborghini Murcielago“, „Mercedes–Benz SLR McLaren“, „Porsche Carrera GT“, taip pat ... Vaje, atleisk. Gal šiek tiek ir persistengiau, bet vardinti mašinas, geresnes už tavo „traktorių“, galėčiau vėl ir vėl... Tikiuosi, ateityje įsigysi ką nors padoresnio, juolab kad bevažinėjant galima laimėti keletą slaptų automobilių...

BESIVEJANT VĖJĄ

Visas miestas yra sudarytas iš trijų skirtingų dalių. Galbūt viskas šiek tiek primena Bayview, bet visgi čia viskas kurta šiek tiek kitokiu modeliu. Pirmoji miesto dalis yra Rosewood. Paprasta, neišsiskirianti iš kitų. Čia bus daug greitkelių, daug gamtos, taip pat šiokia tokia dalis miesto. Tikrai ne triukšminga, praktiškai poilsiui skirta vietelė, su keletu parduotuvių ir daugybe alėjų. Toliau eina Camden Beach — triukšmingas ir labai turistų pamėgtas paplūdimio rajonas. Prie pat jūros yra įrengtas netgi didelis atrakcionų parkas, siekiant iš turistų išsunkti kuo daugiau pinigų. Čia, atskiroje saloje, yra įrengtas gražus švyturys, o miesto gatvės tvarkingos ir gerai asfaltuotos. Trečioji ir paskutinė miesto dalis yra Rockportas. Vieta, kur lenktyniauja Razoras ir kiti artimiausi jo pakalikai. Tai, galima sakyti, pramoninis rajonas, kuriame nebus jokių ramių vietelių ar kokių nors atrakcionų — vien įvairūs specializuotų vyriausybės įmonių pastatai, biurai, paprasti, gyvenamieji namai ir t. t. Žinoma, kartais net nespėdavau apsižvalgyti aplinkui, kai spausdamas „nosą“ lėkiau pro kokią gražesnę vietą, bet turėdamas laisvo laiko būtinai čia sugrįždavau ir nostalgiškai pasidairydavau. Beje, kalbant apie visą tą juodojo sąrašo stilių, pilną „tagų“ ir visokių „krūtų“ pasisakymų, norėčiau paminėti ir keleto paprastose lenktynėse dalyvaujančių varžovų pseudonimus. Pavyzdžiui vienas, matyt, labai gerai pažinojo grupę „Rasmus“, nes pasivadino būtent Rasmusses, arba kitas, norėdamas palikti įspūdį savo merginai, pasirašė SpeadFreak, nors finišą pasiekdavo paskutinis... Kalbant apie radiją, jokių priekaištų neturiu. Daugmaž visos dainos man patiko ir už tai galėčiau gerbiamus DJ`us tik pagirti.



STOP

Regis, visus svarbiausius dalykus suminėjau. Aptariau siužetą, pačią varomąją jėga ir užsiminiau apie meninę pusę. Visa kita išsiaiškinti ir patirti lieka jums. Tik nemanykit, kad žaidimas pasibaigs vos nugalėjus Razorą. Priešingai — viskas tik prasidės. Perėjus NFS MW jūsų lauks gausybė „Challenge Series“, taip pat papildomai galėsite atsirakinti slaptų automobilių, kuriuos išbandysite „Quick Race“ režime. Ką gali „Online“ turbūt net neverta sakyti, tereikia susirasti lygiaverčių priešininkų, ir žaidimas truks visą amžinybę. Na, bent jau iki naujos NFS serijos dalies. PC

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.3**
Ne... Tik nesakykit, kad čia kažkas panašaus į NFSU 2...	
GRAFIKA	**9.5**
Regis, kūrėjai puikiai supranta, kaip tinkamai išnaudoti NFSU grafinį variklį.	
VALDYMAS	**8.6**
Taip ir nesupratau, kodėl kūrėjai įdėjo „slow–mo“... Visa kita idealu.	
MUZIKA	**9.4**
Tradiciškai, EA garso takelis valdo. Hm... Bent jau pirmąsias savaites.	
SIUŽETAS	**9.0**
Taip, šį kartą net ir toks yra. Gaila, kad nepabaigtas.	
Turbūt pirmosios arkadinės lenktynės, naudojančios „slow–motion“. Bet čia ne esmė. Svarbiausia, kad žaidimas jau pasirodė, o pasirodė tikrai gerai, su kuo aš jį, beje, ir sveikinu.	**GALUTINIS 9.3**

SENSACIJA!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

KONKURSAS!

Pirmą kartą kompiuterinių žaidimų istorijoje Tu gali tapti tikru gatvių „blogiuku“. PC Klubas skelbia naująjį Need For Speed Most Wanted KONKURSĄ, kurio pagrindiniais prizais tampa puikūs Logitech priedai. Tiesiog tam, kad malonumo lakstant po miesto gatves būtų dar daugiau...

POLICIJA TROKŠTA PAGAUTI TAVE, TAČIAU ŠIE VARGŠELIAI NEŽINO, JOG TU VAIRUOJI LOGITECH VAIRĄ AR KLAVIATŪRĄ

„Drebančiomis rankomis griebiame profesionalų MOMO vairą ir stojame į kovą su paskutiniu varžovu... Arba jis, arba aš – automobilis už automobilį. Deja, kai mano rankose spaudžiamas MOMO vairas, kalbėti apie pergalę negali joks varžovas...“

Logitech MOMO Racing Force Feedback

✖ Sukurtas tikrų lenktynių profesionalų – guminis paviršius, pavarų svirtis bei akseleratoriaus ir stabdžių pedalai tokie pat, kaip ir tikrų gatvių lenktynininkų automobiliuose.

✖ Force Feedback galia – sutramdyti savo automobilį gali tik tikras gatvių chuliganas.

✖ Pavarų svirtis – junginėk pavaras mygtukais ant vairo arba specialia ir itin realia pavarų svirtimi!

✖ Tapkite vienu – 6 programuojami mygtukai, 240 laipsnių sukinėjamas vairas ir triguba palaikymo sistema leis tau susigyventi su bet kuriuo automobiliu ir suderinti jo variklio



„Aš jau nugalėjau pusę varžovų, o policijos štabe ant sienų mano mašinų nuotraukos bei asmeniniai duomenys. Laikas pasiruošti įtemptam metui – laikas imti tikrą vairą į rankas...“

Logitech Formula Force EX



✖ Pajusk realybę – visi trinktelėjimai į tvoras, automobilio valdymas bei avarijos kaip realiame gyvenime!

✖ Užtenka vos kelių mygtukų – 12 pilnai programuojamų mygtukų leidžia sutaupyti laiko vaikštant po žaidimo meniu.

✖ Perjunginėk pavaras – jeigu jau ryžaisi kovoti drago varžybose, pasiruošk perjunginėti pavaras kuo tiksliau!

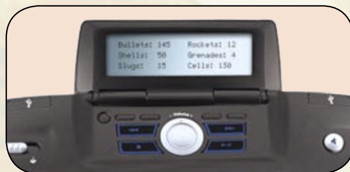
✖ Akseleratoriaus ir stabdžių pedalai – ar dar trūksta ko nors iki tikro automobilio?!

KONKURSO SĄLYGOS

Nufotografuok savo automobilį iš kelių pusių ir atsiųsk mums ekrano paveikslėlius elektroniniu ar paprastu paštu. Bus išrinkti ir apdovanoti trys geriausi ir įdomiausi automobiliai:
- **Įspūdingiausias** automobilis. Absoliutus konkurso nugalėtojas, kuriam atiteks ne kas kitas, o pats **Logitech MOMO** lenktyninis vairas!
- **Agresyviausias** bei **veržliausias** automobilis. Policininkų siaubas ir galvos skausmas. Šios kategorijos nugalėtojui – **Logitech Formula Force EX** vairas.
- **Stilingiausias** bei **elegantiškiausias** automobilis. Net ir su ribotom galimybėm, tikime, galite sukurti žavų ir stilingą automobilį, kurio nepasyėgtytu į vitrinas pasistatyti ir patys prabangiausi auto-salonai. Už geriausiai įgyvendintą tokios koncepcijos modelį nugalėtojas bus apdovanotas visiškai nauja ir unikalia **Logitech G15** klaviatūra.

„Manęs niekas nežino, tačiau tai tęsis neilgai... Tol, kol varžovai vienas po kito pradinginės mano galinio vaizdo veidrodėlyje...“

Logitech G15



✖ Stebėk visą informaciją klaviatūros LCD ekrane – statistika, duomenys ir rezultatai gaunami neišjungus žaidimo!

✖ Susikurk makro komandas svarbiausiems savo mygtukų deriniams – kam spaudyti 4 mygtukus, jeigu tai gali padaryti vienintelis Logitech mygtukas?!

✖ Žaisk tamsoje – apšviesti klavišai (trys apšvietimo lygiai) ryškūs net visiškoje tamsoje!

✖ Reguliuok garsą ir vaizdą – specialūs mygtukai leidžia reguliuoti savo namų žaidimų sistemą bet kurią sekundę!





REVIEW CLUB

ŽAIDIMŲ MĖNUO

Paliekame aprūkusius nuo išmetamųjų dūmų ir NOS ugnies „mentus“ ir keliaujame pasižiūrėti, kas paskutiniame šių metų numeryje „sukrito“ į recenzijų skyrelį. Jų nėra tiek daug, kaip praėjusiame numeryje, nes, kaip jau matėte, tradiciškai atidavėme duoklę šventinei dovanų temai. Tačiau nors ir negausūs, žaidimai išties laukti ir visus juos galima vadinti rimtais hitais, tiesa, galbūt ne visiems pavyko pilnai realizuoti užsibrėžtus ir išreklamuotus tikslus. Labiausiai tai tinka naujam „Žvaigždžių karų“ žaidimui. Įdomus dalykas — ryškiai dėl per vieną iš Lietuvos televizijų pastarosiomis savaitėmis kartojamos ilgosios „Žvaigždžių karų“ sagos, susilaukėme nemažai kuponų su balsavimais dėl KOTOR II tiek į metų geriausią, tiek į kasmėnesinį topą. Kaip bebūtų, naujosios „Star Wars“ batalijos ne visiškai pateisina savo ambicijas. Užtai drąsiai galima nulenkti galvas dėdulei Sidui Mejeriui, priverčiančiam vėl išgyventi šią nenumaldomą trauką civilizacijų valdymui ir net miegant lementi žodžius „one more turn“. Kitas karas — taip pat ilgai lauktas antrasis kvietimas į kovą. Nauji kinematografiški Antrojo pasaulinio patyrimai vėl skatins jūsų širdis plakti greičiau. Galiausiai vienas iš rimčiausių šių metų debiutų. Naujos studijos fantastinis „senojo stiliaus“ veiksmo žaidimas su nepaprasta istorija, lanksčiausiu šiuo metu grafiniu varikliu ir dideliais planais ateičiai.



PRINCAS SUGRĮŽTA Į SOSTĄ. TAČIAU Į ŠVIESŲ, AR Į TAMSŲ?

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Sid Meier's Civilization 4"	
www.2kgames.com/civ4/home.htm	
KŪRĖJAS:	„Firaxis Games"
LEIDĖJAS:	„2K Games"
ŽANRAS:	strategija
DATA:	2005–11–04

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1,2 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	1,8 GB

NUOMONĖ

Daugiau nieko panašaus nėra. Nerasite daug eiga paremtų strateginių žaidimų rinkoje, galbūt todėl, kad leidėjai mano, kad jie nepakankamai patrauklūs. Žaidimas su tokiu gilumu, turintis tiek daug strategijos, tiek daug galimybių peržaisti jį iš naujo ir išsamų daugelio žaidėjų režimą yra negirdėtas. „Civilization IV" stovi vienas. Joks strateginių žaidimų fanas neturi palikti šio žaidimo parduotuvių lentynose.

Dave Kosak, „GameSpy"



ONE MORE TURN!

„Civilization" sugrįžo! Tačiau tam, kad vėl galėtumėte nugalėti, užmirškite „Civ III" ir mokykitės iš naujo. Jei už jūsų, patyrusio civilizacijos aso, nugaros niekas nestovi, galite pradėti ir nuo „tutorial'o". Šį kartą „Firaxis" komanda padirbėjo ir perkūrė visą žaidimą iš naujo, palikdama tik esminę koncepciją. Žinoma, perėjimą iš izometrinio vaizdo, akis pastebi greičiausiai. Tačiau pasikeitė ne tik grafika — kūrėjai visą žaidimą išnarstė vienaip ir sudėjo kitaip. Ką gi, apie viską atskirai.

SLAKTEREIKA

Pasikeitimai mus pasitinka, vos įsijungus žaidimą — akivaizdu, kad ši „Civilizacija" kur kas lankstesnė negu jos pirmtakės. Kūrėjai, žinodami, kad civilizacija nesensta ir kad būrys gerbėjų laukia, kada galės kurti naujus žemėlapius, netgi kitus žemės paviršių rinkinius („tileset"), tradiciškai mums parūpino ir pasaulio redaktorių. Tačiau ši „Civilizacija" skiriasi tuo, kad meniu yra punktas, skirtas specialiai „mod'ams". Taigi „Civilizacija" vėl gyvuos ilgai, netgi jei bus palaikoma vien žaidėjų.

Pagrindinis šios dalies išskirtinumas — balansas. Kariniai vienetai gali gauti papildomus „bonusus" atakai arba atvirkščiai. Pavyzdžiui, ietininkai įgauna žymią persvarą prieš raitus vienetus, lankininkai visada geriau



šaudys nuo kalvos. Neigiamą įtaką jūsų kariuomenei turės ir puolimas iš kitos upės pusės, o jau apie miestų puolimą baisu ir pagalvoti. Juk dabar, esant komandai „fortify", penkių iš eilės ėjimų metu prie bendros jūsų gynybos prisideda dar po 5% procentus ir taip iki 25%, o kur dar miesto sienos ir bendras vienetų gynybos lygis... Beje, jei ankstesnėje „Civilizacijos" versijoje jūsų karys kildavo lygiais nuo „regular" (reguliarios kariuomenės dalinio) iki elitinio kariuomenės dalinio ir įgydavo daugiau sveikatos, tai čia jūsų kariai jau renka patirtį („experience"), ir kiekviename lygyje jūs galite paskirstyti reikiamas savybes pats. Turite ką tik „iškeptą" antro lygio lankininką, kuris už miesto sienų ką tik apsigynė nuo priešo puolimo, bet artėja dar vienas priešas, tad pasirinkite +20% „city defence", ir jūsų lankininkas taps dar tvirtesnis. Taigi, šio žaidimo pagrindinis tikslas yra stengtis tiksliai subalansuoti savo kariuomenės dalinius. Ne be reikalo užsiminiau, kad dera pamiršti tai, kas buvo ankstesnėse dalyse — jei seniau jūs užverbuodavote kelis ietininkus („pikeman") ir, prisigaminęs gaują karių, ramus puldavote į ataką, tai čia šis triukas neišdegs. Visų pirma todėl, kad ietininkai pranašesni tik prieš kavaleriją ir raitus dalinius, o antra — jeigu priešininkas atves prie jūsų sienų kirviu ginkluotą karį („axeman"),

turintį +50% prieš visus šaltaisiais ginklais ginkluotus vienetus, būsite skaudžiai ir greitai sutriuškintas. Taigi, jei šneka eina apie mūšius, tai čia „Civilizacija“ virsta į žaidimą šachmatais, ir savo strategiją reikia apgalvoti kur kas atidžiau.

Diplomatija iš pirmo žvilgsnio atrodo pasikeitusi, tačiau tik iš pirmo. Netrukus pastebėsite, kad esminių skirtumų prekyboje ir mainuose nėra. Kaip ir anksčiau, matysite ką gali pasiūlyti kitos civilizacijos lyderis, tačiau vietoj to, kad kėlęs sumą vienu kitu šimtu auksinių, matysite ar ta technologija parduodama, ar ne, kas labai patogu ir gerokai sutrumpina tą laiką, kurį praleisdavote diplomatijos lange. Dabar matysite kiekvieno savo veiksmo pasekmę, pavyzdžiui, jei atsisakysite prekiauti, nutraukti prekybinę sutartį ar tiesiog atmesti įkyrius carienės Katerinos reikalavimus, lange matysite kokią teigiamą ar neigiamą įtaką jūsų derybоms turi ankstesni poelgiai. Jei jūsų santykiai pakankamai geri, galite paprašyti ko nors dovanų — negi jums, senam draugui, galima atsakyti?

Pasikeitė ir civilizacijos ribų sistema. Tiems gudruoliams, kurie pasirašydavo aljansą, sutelkdavo „draugiškas“ pajėgas aplink visą savo sąjungininko sostinę ir staiga paskelbdavo karą, teks sugalvoti kažką naujo.

Jei nepasirašyta atvirų sienų („open border“) sutartis, priešininkas, anksčiau išreikšdavęs nepasitenkinimą, tačiau leisdavęs atitraukti savo karį nuo jo sienos, dabar nebegalės to padaryti, ir vos tik jūs įžengsite į svetimą teritoriją (jos, kaip ir ankstesnėje „Civilizacijos“ versijoje, žymimos skirtingomis spalvomis), tuoj bus skelbiamas karas. Beje, šį kartą kompiuterinis DI žymiai protingesnis, ir šią atvirų sienų sutartį jums tikrai anksčiau ar vėliau pasiūlys. Tačiau vėlgi, reiktų įvertinti visas aplinkybes ir įsitikinti, kad jūsų oponentas neketina tiesiog apžiūrėti jūsų teritorijos ir sudaryti kovos veiksmų plano.





Kaip visada, žaidėjai susidurs su kitomis civilizacijomis, pasiruošusiomis kovoti iš visų jėgų dėl pergalės. Šį kartą tautų lyderiai turi ir asmenines istorines savybes. Pavyzdžiui, mongolų karvedys Čingis Chanas bus agresyvus ir bandys jėga siekti pergalės, ispanų karalienė Izabelė bus nepalanki jūsų atžvilgiu dėl pasirinktos religijos.

Dar vienas didelis pasikeitimas pačiame žaidimo procese — jei ankstesnėse civilizacijose greičiausias kelias į pergalę buvo ekspansija, tai čia reikėtų elgtis atsargiai. Net ir DI, paslaptingai sugebėdavęs pasistatyti keliskart daugiau miestų negu jūs per tiek pat žaidimo ėjimų, dabar elgiasi kur kas protingiau — svarbi ir ekonomika, mat miestus taip pat reikia išlaikyti. Jeigu jūs jau pačioje pradžioje apgyvendinsite visą kontinentą, miestų apetitas jūsų sunkiai uždirbamiems pinigams nenumaldomai augs, ir jūs būsite priversti sumažinti finansavimą mokslui, taip prarasdami galimybę technologiškai pasivyti ir pralenkti oponentus, kurie tikrai jūsų nepasigailės.

Įdomi naujovė „Civilizacijoje“ — religijos. Šį kartą kūrėjai nutarė skirti daugiau dėmesio ir joms. Žinoma, nenorėdami nieko įžeisti, jie įvedė kelias religijos rūšis, o visiški ateistai ir laisvamaniai savo valstybėje gali neįvesti jokios religijos (beje, tai netgi suteikia privalumų). Religijas, kaip ir kitas technologijas, reikės išrasti. Pirmasis, išradęs religiją, iš karto gauna pirmenybę, mat vienas religijos išradėjo miestų yra paskelbiamas šventu. Tai turės teigiamos moralinės, fizinės (pvz. pastatai bus statomi greičiau) bei kultūrinės įtakos. Galėsite ir verbuoti misionierius, kurie platins religiją ir kituose miestuose. Tai daryti apsimoka, nes jei visi jūsų miestai bus vienos religijos ir teisingai pasirinksite valstybinę religiją, vyks akivaizdūs pokyčiai į gerąją pusę. Įdomu ir tai, kad kitų miestai taip pat perima jūsų religiją, ir kartais kitų valstybių lyderiai pakeis savo religinę pakraipą į jūsiškę, taip jums suteikdami geresnį bendradarbiavimo šansą.

Išliko ir senieji kaimeliai, išsimėtę po žemėlapį, tad, kaip ir

VISIŠKAI KITAS IR GERAI SUBALANSUOTAS STRATEGINIS ŽAIDIMAS

anksčiau, žaidimo pradžioje reikia stengtis jų surasti kuo daugiau. Tiesa, šiek tiek kitaip paskirstytos premijos už vieno ar kito kaimelio aplankymą — dabar dažniausiai gausite pinigų, retkarčiais kokį karį, tačiau technologijos bus labai retos, kaip ir barbarai, anksčiau dažnai ratu apstodavę jūsų drąsų tyrinėtoją, išdrįsusį pajudinti šį širšių lizdą. Barbarai žaidime įvairesni ir tvirtesni. Pradžioje sutiksite vilkų, meškų bei panterų, vėliau, tobulėjant technologijoms, tobulės ir barbarai, lendantys iš visų pusių, kur miškų nesergėja budri jūsų žvalgo akis. Nebeliko barbarų stovyklaviečių, kurios leisdavo uždirbti vieną kitą auksinį, ir, ku-

rių atsikračius, tam tikrą laiką būdavo ramu. Tačiau tradiciškai barbarai ims lįsti iš pačių netikėčiausių vietų, grasindami sudoroti jūsų darbininkus, betriūsiančius prie taikaus kotedžo.

Retkarčiais jūsų miestuose gims žymios asmenybės. Priklausomai nuo to, kokie bus šie genijai, skirsis ir jų savybės — dalis jų galės padėti išrasti technologijas (pridės prie jų „research points“), kiti (pvz. Mozė) galės sukurti pasirinktame mieste šventyklas, dar kiti prie bendro miesto lygio pridės papildomą tyrimų („research“) procentą, o jei „sutaupysite“ du mokslininkus, galėsite pats pradėti vadinamąjį civilizacijos aukso amžių (senesnėse versijose šis įvykis būdavo atsitiktinis, kurio tikimybę padidindavo išvystytos technologijos arba pastatyti pasaulio stebuklai).

Pasaulio stebuklai išliko: didieji nacionaliniai stebuklai, tokie kaip kabantieji sodai, piramidės, Stounhendžas ir kiti žaidime bus, tačiau mieste jų gali būti tik du. Taigi planuokite, kokius stebuklus statysite, kadangi, kaip minėjau, miestų nebeturėsite tiek daug. Iš esmės visos stebuklų funkcijos liko panašios, kaip ir seniau.

„Civilizacijoje“ atsisakyta kariuomenių. Šį kartą po eilinės įnirtingos kovos mūšio lauke nebeatsiras lyderiai, kad ir kaip būtų gaila. Greičiausiai kariuomenės buvo atsisakyta balanso vardan, mat seniau stipri kariuomenė miestą galėdavo užimti ir viena. Dabar miestų antpuoliui būtinai reikės naudoti katapultas tam, kad palaužtumėte miesto gynėjų pasipriešinimą, ir jos dabar atneš realios naudos. Vietoj kariuomenės vienetus galima tiesiog sugrupuoti, kad būtų patogiau. Vėlgi, derėtų nepamiršti vienetų pagerinimo galimybių ir kiekviename didesniame būryje pasistengti, kad vienas karys turėtų „medic“ pagerinimą, kuris suteiks galimybę po mūšio sužeistiems daliniams išgyti greičiau nei paprastai. Prisiminkite, kad ši savybė naudojama tik vieno mediko pagalba, ir du ar daugiau medikų nepagreitins sužeistų karių gydymo.

PAGRINDINIS TIKSLAS YRA STENGTIS TIKSLIAI SUBALANSUOTI SAVO KARIUOMENĖS DALINIUS

Atminkite, jei seniau resursai buvo svarbūs, dabar jie labai svarbūs. Galite pralošti žaidimą vien dėl to, kad neturėsite priėjimo prie resurso, leidžiančio jums kurti stipresnius karius. Todėl labai kruopščiai rinkitės vietą savo miestui! Turėkite galvoje, kad vertingi resursai yra retesni, todėl reikės gerokai pasistengti, norint gauti priėjimą prie gyvybiškai svarbių išteklių.



Trimatis žemėlapis atrodo patraukliai, nors kiekvienos civilizacijos esmė būdavo būtent pats žaidimo procesas, o ne grafika. Žemėlapį galima ir gerokai priartinti, ir nutolinti — kiekvienas tikrai galės pasirinkti reikiamą perspektyvą. Tiesa, dalis žaidimo gerbėjų, prieš pasirodant „Civilizacijai“, skeptiškai žiūrėjo į šį trimatį pokytį, bijodami, kad tai gali turėti neigiamos įtakos žaidimui, tačiau „Firaxis“ padirbėjo kaip reikiant ir pačiam žaidimo procesui skyrė daug dėmesio.

Visiems griovimo maniakams: jūsų mėgstamiausias žaisliukas — atominė bomba, išliko ir atrodo bei veikia kur kas veiksmingiau. Dabar galingą sprogimą primins aplink švytintys laukai ir po sprogimo plytinčios dykumos. Tiesa, šį kartą raketa pati „vaikščioti“ nesugeba, bet tai ir nėra būtina, mat galite nusitaikyti, kur tik norite. Kaip ir anksčiau, branduolinės bombos panaudojimas iššauks jūsų atžvilgiu priešišką politikos bangą, ir DI jūsų už tai tikrai nepamėgs.

Tai ta pati, ilgai laukta „Civilizacija“. Bet kartu tai ne trečiosios papildymas su geresne grafika ar keliais naujais vienetais, o visiškai kitas ir gerai subalansuotas strateginis žaidimas. Šis Sid Meier kūrinys ir vėl pritrauks jus prie kompiuterio visai nakčiai, kol galų gale jus kas nors jėga nutemps nuo PC, kažką nerišliai murmantį apie „prakeiktus japonų dramblius“ ir, be abejo, „dar vieną ėjimą“. PC



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8.0**
Civilizacija IV! 3D! O kas naujo šį kartą?	
GRAFIKA	**7.5**
Neįprasta matyti 3D „Civilization“ pasaulį.	
VALDYMAS	**8.0**
Pakankamai patogus	
GARSAS	**8.0**
Neikyrūs garsai fone tokiam žaidimui kaip tik.	
ĮDOMUMAS	**9.0**
Kap visad, įtraukia į žaidimą.	
Verta!	**GALUTINIS 9.0**





TĖVYNEI REIKIA TAVĘS

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Call of Duty 2“	
www.callofduty.com/cod2	
KŪRĖJAS:	„Infinity Ward“
LEIDĖJAS:	„Activision“
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–11–04

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1,4 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	4 GB

NUOMONĖ

Nepaisant mano nenoro pereiti per dar vien1 Antrojo pasaulinio žaidimą, „Call of Duty 2“ išties parodė, kad dar galima papasakoti daugybę istorijų, patirti naują „geimplėjų“ ir smagiai pažaisti šiame žanre. DI geresnis nei bet kada, o veiksmas yra tobulas taktikos ir intensyvių susišaudymų mišinys. O dėl atsistatančios sveikatos reikia mažiau jaudintis kiek man jos liko, o labiau rūpintis kaip nuimti didžiulius kiekius vokiečių. Sujungus tai su tvirtais daugelio žaidėjų režimais ir beveik tobulo tempo ir stiliaus, turime tikrą laimėtoją.

Jeff Buckland, „UnderGround Online“

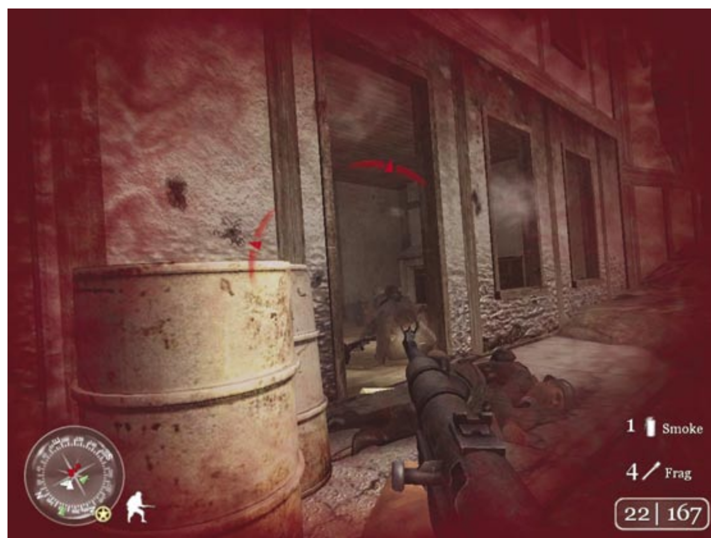
1939 metai, prieš vokiečių karo mašiną krito Lenkija, Danija, Prancūzija ir kitos šalys. 1941–aisiais vokiečiai, naudodami „BlitzKrieg“ taktiką, priartėjo prie Sovietų Sąjungos sostinės Maskvos. Dabar arba niekada vokiečiai turi būti nugalėti.

FRANK

Pirmasis „Call of Duty“ (toliau CoD) prieš porą metų sukėlė tikrą ažiotažą, išplėšdamas savo dalį pyrago iš tuometinio antrojo pasaulinio karo tematikos lyderio „Medal of Honor“. MoH buvo tikrai geras, ir sukurti kažką, kas galėtų pasivyti jį, o tuo labiau nurungti, atrodė neįmanoma. Be to, visi pastebėjome, kad antro pasaulinio karo tematikos žaidimų tikrai netrūko. Bet, kai „Infinity Ward“ išleido CoD, jis iš karto atsirado geriausių žaidimų sąrašų viršūnėse, o kaip gi kitaip? Puiki grafika, kupinos įtampos misijos, įvairios transporto priemonės ir dar begalė kitų dalykų. Ir visi, žinoma, laukė tęsinio, tad po 2 metų prieš mūsų akis „Call of Duty 2“.

VIS DAR GERIAUSIAS

Laikydamas rankose kompaktinę plokštelę, jutau manęs laukiančius vokiečius su savo MP40. Bet aš nepabūgau, prisiminiau gerus CoD laikus ir, sukaupęs visą drąsą, žengiau į karo siaubą. Vos pamačius pirmą video intarpą, mane paskandino jausmų banga — tie riksmai, šūviai, artilerija, sprogimai — viskas atrodė taip, lyg aš iš tikrųjų dalyvauju kare. Nors visa tai aš jau esu patyręs seniau, dabar atrodo, lyg pirmą kartą dalyvauju kare, jausmai tokie pat stiprūs, kaip ir pirmajame CoD. Nejaugi pirmasis žaidimas buvo toks geras, kad be jokių ryškių pakeitimų ir po dviejų



metų jis vis dar toks pats nuostabus? Dar šiek tiek pažaidęs, supratau — taip jis puikus, nuostabus, geriausias!

64 METAI ATGAL

Vos įsijungus CoD2, tave nusviedžia 64 metus į praeitį, ir atsirandi kažkur tranšėjoje, šaltoje Rusijoje, Afrikos dykumose arba kateryje, plaukiančiame į salą. Pasijunti, kad esi mūšio lauke, ir butas, kuriame esi, tampa eiline griuvena, už lango girdi vokiečių artėjimą, „liuftvafe“ variklių gaudesį, „tigrų“ riaumojimą, o šalia gulintis obuolys tampa granata, ir tu pasiruošęs kautis iki galo. Būtent toks jausmas apima žaidžiant CoD2, ir realus pasaulis neegzistuoja. Tu esi kare, eilini! Dabar 1941–ieji, susirask šautuvą ir greitai į frontą!

PAKEITIMAI

CoD2 tikrai labai panašus į savo vyresnįjį brolį, bet vis dėlto pakeitimų neišvengta. Dabar vietoje vientiso siužeto bet kada galite pasirinkti, už ką žaisite — ar tai bus sovietai, britai ar amerikiečiai. Atsibodo stingdanti Rusijos žiema, imi Anglijos kampaniją ir persikeli į Afriką, kur galėsi įkaisti, o amerikiečių kampanija yra viduriukas tarp šalto ir karšto, nes veiksmas vyks lietingoje Europoje. Kaip ir praeitoje dalyje, tave visada lydės būrys pagalbininkų, ir nors CoD jų intelektas buvo labai geros kokybės, čia jis dar geresnis. Būrio nariai tiksliai atpasakos priešų buvimo vietą, kadangi vos pastebėję juos, puikiai nurodo MG42 „lizdus“, prašo pridengti, kai užtaisinėja ginklus, slepiasi nuo priešų kulkų, reikalauja dū-

minės uždangos, nepuola stačia galvą, o viską gerai apgalvoja. Jautiesi, kad dalyvauji kare su realiais žmonėmis, ir apima gailestis, kai vieną iš jų nušauna, nors jis prašė, kad pridengtum. Bet toks jau karas, kartais rūpintis kitų gyvybe nėra nei laiko, nei galimybės. Daugiau ryškių pakeitimų nepastebėjau, bet ir čia galima panaudoti pamėgtą frazę — kam iš naujo išradinėti dviratį? Žaidimas jau buvo tobulas ir daugelio žmonių įvertinas aukščiausiais balais. Išliko citatos, kurios buvo CoD vizitinė kortelė, pasivažinėjimai tankais ir kitomis transporto priemonėmis, specialieji bei garso efektai — visai tai jau buvo, bet tai mus ypatingai žavėjo. Todėl nieko čia tokio, kad CoD2 tai kartojasi, vis dėlto jis geriausias.

KAMPANIJOS

Rugsėjo 16 , 1941 ,
2200 valanda
Maskva
Sninga –15C

Po kelių valandų aš prisijungsiu prie savo draugų , esančių Maskvos gynyboje. Vokiečiai priartėjo prie miesto poros kilometrų atstumu, ir daugelis gyventojų , taip pat ir mano artimieji , buvo nužudyti vokiečių artilerijos. Nors aš niekada nelaikiau šautuvo rankose, aš pasiryžęs išmokti tai, ką turiu padaryti, kad įvykdyčiau savo pareigą , ginant motiną Rusiją.

Vilkiku su savo bendražygiais atvykstu į treniruočių poligoną prie pat mūšio lauko ir gaunu savo pirmąją praktiką šaudant iš ginklų, ištreniruoju ranką granatų mėtymams (treniruojuosi su bulvėmis, nes tikros granatos yra žymiai vertingesnės už mane), trumpai sakant, leidžiu laiką atsipalaidavęs. Staiga pasigirsta eilinis įsakymas sekti paskui vadą pas pagautą vokietį. Čia pamačiau visas tardymo įmantrybes, po kurių vokietukas išdavė, kad ruošiamas puolimas mums iš nugaros, ir iškart pro duris įlekia sukaitęs kareivis, kuris praneša, kad vokiečiai puola iš nugaros! O tada tai prasidėjo... Nieko nelaukdami, ką tik „iškepti" kareiviai skuba gintis, keli krenta negyvi iš karto, kulkos zvimbia pro ausis, sprogimų sukeltos sniego ir purvo bangos užkloja mane, bet turiu brautis pirmyn, kitaip aš žuvęs. Po įnirtingos kovos iš vado išgirsti: „Niekas taip gerai neparuošia karui, kaip pats karas". Taip baigėsi mano pirmoji kova snieguotoje Rusijoje, o kiek jų dar laukė.
Eilin. Vasilijus I. Kozlovas
13th šaulių divizija.

Iš tiesų Sovietų Sąjungos kampanija yra mano mėgstamiausia, joje labiausiai pajutau visą įtampa, nenuilstantį veiksmą ir net baimę. Žaisdamas ją, tikrai pasijutau jos dalyviu, mačiau, kaip miršta mano draugai, ir kaip kiekvieną mirusį pakeičia 10 naujų. Kovojau už kiekvieną kvadratinį metrą, už kiekvieną griuvėsį ir jaučiau, kad ta diena, kai Hitleris pasigailės, kad žengė į mano žemę, ateis greitai.

Spalio 29 , 1942 , 1900 valanda
El Alamein Egiptas
Protarpiais debesuota 54F

padaryti viską, ką galiu, kad tai įvyktų, ir padarysiu. „Britishen Soldaten!" — išgirstu ir suprantu, kad mūsų ataka nebus tokia netikėta, kaip vyliausi. Apie tai galvojant, buvo padarytos trys skylės trijuose vokiškuose šalmuose, ketvirtos padaryti nespėjau. Gavau iš MP40 atramos į kaktą ir pagalvojau, kaip čia nenualpti, nes nualpimas tolygus mirčiai. Bet gavau dar vieną smūgį, vokietukas buvo gatavas mane uždaužyti iki mirties, taip ir būtų atsitikę, jei ne kažkieno suvaryta visa „Tomsono" apkaba į jo krūtinę. Vėliau tokių klaidų nedariau, buvau atsargesnis.

Po šio mūsų laukė patys beprotiškiausi mūšiai ir, žinoma, įžymusis „Rommelio" ir „Monhomerio" tankų susidūrimas. Šis mūšis buvo bene įsimintiniausias, vokiečių tankai mus apšaudė iš tokio atstumo, kuris mūsų tankus darė visiškai beverčius, o mūsų šūviai tiesiog nepasiekdavo taikinių arba tiesiog atšokdavo. Kad tai pakeistume, turėjome visu greičiu veržtis pirmyn, kitaip mums būtų galas.
Seržantas Džonas Dovis
7th šarvuočių divizija



Mūsų būriui buvo duota užduotis netikėtai atakuoti atokų priešo aprūpinimo sandėlį. Mončio planas yra pradėti gausybę tokių atakų, kad būtų nukreiptas vokiečių dėmesys nuo pagrindinių pajėgų šiaurėje. Be pakankamų kuro ir amunicijos atsargų, Romelis ir jo Afrikos korpusas atviroje dykumoje ilgai neišsilaikys.

ATRODO, LYG PIRMĄ KARTĄ DALYVAUJU KARE, JAUSMAI TOKIE PAT STIPRŪS, KAIP IR PIRMAJAME COD

Už vokiečius čia gausiau yra tik smėlio. Mūsų puolimai dažnai būna nesėkmingi arba kainuoja daug netekčių. Šis puolimas turi viską pakeisti, aš turiu

Birželio 5 .1944.
2100 valanda.
Desantinis laivas Amsterdam
Didelis debesuotumas, audringa jūra , 97F

Rytoj ryte mes išsilaipinsime Normandijos pakrantėje pavadinimu Pointe du Hoc. Mūsų užduotis — nutildyti šešias 155mm patrankas, kurias vokiečiai užgrobė iš prancūzų. Šitos patrankos gali pasiekti Omaha ir Etah paplūdimius, taip sukeldamos pavojų visai D-dienos operacijai. Uolos čia yra stipriai sutvirtintos. Seržantas Rendelas tai išreiškė taip: „Bet kas , kuris bent jau priartės prie uolų , gaus medalį!"

Desantinis kateris — puikus taikinys artilerijai, o tu gali tik melstis, kad sviedinys nukryptų nors porą laipsnių nuo nustatytos trajektorijos, bet vokiečiai turbūt irgi meldžiasi, kad sviedinys pataikytų, ir, matyt, Dievas šį kartą jų pusėje. Sviedinys pataikė kaip tik tada, kai aš žengiau pirmą žingsnį paplūdimiu. Viskas sulėtėjo, buvo pamuštas kitas kateris. Iš jo rėkdami išbėgo degantys Jungtinių Amerikos Valstijų kariai ir krito negyvi po kelių pragariškų skausmo sekundžių. „Tai ne mano karas, kodėl aš turiu mirti?" — tai buvo paskutinė mano mintis prieš mirtį, bent jau aš taip galvojau. Bet čia mane kažkas pakėlė, ėmė tempti į uždangą ir išgirdau žodžius, kad viskas bus gerai, kad aš sveikas. Matau, kaip tokį patį kaip aš pakelia medikas ir tempia į mano pusę, bet MG42 serija pataiko į jį. Prieš sekundę ten galėjau būti aš, jis mirė, o aš gyvenu. Ar ilgam? Teko atsikratyti visų minčių, nes jos atima per daug laiko, o kulkos nelaukia, ir kuo daugiau galvoji, tuo greičiau susidaro eilė pas Šv.Petrą.

Nė pats nesupratau, kaip vokiečiai po įtemptų kovų pradėjo trauktis, ši uola juk buvo neįveikiama. Bet aš džiūgavau per anksti, tai buvo suplanuotas atsitraukimas persigrupavimui. Dabar jau mes traukėmės, bet už nugarų liko tik stati uola. Trauktis nėra kur, bet mes buvome išgelbėti angelų. Angelai – mustangai, subombardavo vokiečius, ir jie vėl traukėsi, bet ir šį kartą tai buvo apgalvotas traukimasis. Traukimasis į „Aukštuma 400". Mūsų laukė tikras pragaras...
Kapralas Billas Tayloras
D kompanija , 2-is Reindžerių batalionas

GINKLŲ IRONIJA

Ironiška, kad ginklai, nuo kurių kiekvieną dieną žūsta tūkstančiai, turi mus saugoti. Ginklas,

kuris fronte turi saugoti mano gyvybę, kažkam ją atima. „Nebūtų ginklų, nebūtų ir karų“ — vėl pradeda filosofuoti mano protas, bet greitai mintys vėl turi būti nutildytos, kitaip aš žuvęs. Nieko čia nepakeisi, ir, iš tiesų, kare filosofijos niekam nereikia, yra tik džiunglių dėsnis: suėsk arba suės tave. Taigi skirtingos kampanijos skirtingi ir ginklai. Kaip ir praeitoje CoD, čia galite turėti du ginklus ir granatų. Žinoma, geriausia kombinacija — automatas ir karabinas. Automatas tinkamas artimoms kovoms, o karabinas, kuris kartais turi optiką, puikiai praverčia tuštinant MG42 lizdus arba kitus nutolusius taikinius. Be abejo, praverčia ir granatos — tiek dūminės, tiek skeveldrinės. Aišku, 1941 rytų fronte buvo prabanga turėti nors vieną šautuvą, o jei dar jam buvo šovinių, tai jau buvo puiku. Bet mums šį kartą pasisekė, Maskvos gynimui buvo išskirti ištikimi PPSh su didžiule apkaba ir, žinoma, SVT40 karabinai. Visada buvo galima tuščią automatą pakeisti į vokišką MP40, bet tik esant didelei bėdai, nes MP40 yra žymiai prastesnis už kitus automatus, todėl mieliau išsitraukdavau savo SVT40 šautuvą. Žaidžiant Britų ir Amerikiečių kampanijas, manęs niekada nenuvildavo „Tomsonas“, nors ir jo apkaba nėra pati talpiausia, bet šaudė jis patikimai ir taikliai, be to, yra greitai užtaisomas. Žinoma, jį irgi dažnai tekdavo keisti dėl amunicijos trūkumo misijos metu, bet šį kartą jau rinkaus ne „šmaizerį“, o jaunesnįjį jo brolį MP42, kuris pasižymėjo talpia apkaba, greitu ir taikliu šaudymu ir buvo labai patikimas. Apie pistoletus ir karabinus daug išsiplėsti neverta, nes jie bus naudojami pakankamai retai, tačiau tie, kuriems patinka lėtas, bet itin taiklus šaudymo stilius, tikrai turės kuo pamaloninti savo širdį.

COD PRIVERTĖ SUDALYVAUTI PAČIAME KARE. COD 2 PADARĖ TAI ANTRĄ KARTĄ

TRENIRUOTĖS DI

Jau pirmojoje CoD dalyje DI buvo stipriausia šio žaidimo savybė. Šitoje dalyje viskas yra taip pat. Kūrėjai sugebėjo savo kūrinius ištreniruoti, kad šie nustatytų tikslią priešo vietą, nusakant kurioje pusėje jis yra, už ko slepiasi arba kelintame aukšte ir dar su kokia ginkluote. Žinoma, visą šią informaciją gausite ne visada, bet kai jums iškils grėsmė gauti „Panzerfausto“ sviedinį į kaktą, galite pilnai pasitikėti savo būriu. Dažnai girdėsite ir prašymus pridengti, bet nebūtinai šie prašymai bus adresuoti jums, nes kario DI puikiai nustato, kas arčiau jo ir gali pridengti, tad kreipiasi į jį vardu. Taip pat neišgirsite „Enemy Down“ tada, kai iš tikrųjų niekas nežuva. Ir žinoma, kaip dažnai būna kituose žaidimuose, jūsų būrys nemirs po pirmos kovos minutės ir nešaudys kažkur į dausas. Priešai taip pat elgiasi kaip realūs žmonės, slėpdamiesi už visko ir tikrai neišlenda iš priedangų, kol jų iš ten neiškrapštai granatos pagalba. O ir tai nereiškia, kad jie paniškai pradeda nuo jos bėgti, jie paskubomis atsišaudydami persikelia į kitą poziciją. Viskas dirba tiksliai, kaip laikrodis, tad nusiskundimų dėl CoD 2 DI ir būti negali.



SUSITAPATINIMAS SU ŽAIDIMU

Reikia pripažinti, kad tokio realaus karo pojūčio neturėjome jau pakankamai seniai. Visi ankstesni karo žaidimai leisdavo pajusti patį karą ir atrodė, kad realesnių žaidimų ir būti negali. CoD privertė sudalyvauti pačiame kare. CoD 2 padarė tai antrą kartą, o sudalyvauti kare mums leido puiki CoD 2 grafika, garsai, įgarsinimas, muzika ir specialieji efektai.

CoD 2 grafika išties puiki, matomos smulkiausios detalės, veido išraiškos, kūno judesiai ir dar daugelis kitų detalių. Fizikos dėsniai veikia kuo puikiausiai, granatų išnešti į orą kūnai visaip vartaliojasi. Taip pat išliko ir laiko sulėtinimas, kai šalia sprogsta sviedinys: viskas sulėtėja, garsai tampa duslūs, o po to vėl viskas grįžta į savas vietas. Įspūdingai atrodo tankų išsprogdinamos sienos arba prakiurdinti vamzdžiai, per kuriuos jūs vykdote savo ataką į priešo užnugarį. Įsimenamos nuo kulkų susisukančios dulkės, kurios atrodo kaip mini sūkuriai. Viską sudėjus, gauname puikią CoD 2 grafiką su savo ypatumais ir be trūkumų.

Garsai tokio tipo žaidimuose yra labai svarbūs, jie tiesiog negali būti prasti. CoD 2 jie yra puikūs ir sukelia tikrą karo jausmą. Švilpiančios kulkos, realūs ginklų garsai, granatų ar statinių sprogimai nuostabūs. Galite išgirsti tolumoje aidinčius šūvius, taip pat galite ne tik išgirsti artilerijos šūvius, bet ir pajusti jų naikinančią jėgą. Įgarsinimas nepriekaištingas. Kartais per kovos įkarštį galima ir neišgirsti įsakymų, ir dėl to kyla tam tikrų problemų, bet tai tik sukelia realistiškumo jausmą ir tikrai nėra neigiamas žaidimo aspektas. Kam reikalinga muzika, kai visą laiką vyksta veiksmas? Kad ir kaip atrodytų, kūrėjai pasielgė tikrai išradingai, rasdami žaidime vietos ir jai. Po įtemptos kovos, kai mūšis jau beveik baigtas, pradeda groti patriotiška muzika, kuri lyg pasako, kad šią dieną tu išgyvenai, mūšis laimėtas.



KRAUKITĖS DAIKTUS, MES IŠVYKSTAM

Žinoma, CoD 2 galima aptarinėti iki begalybės, bet jau po kelių minučių visi supras, kad tai geriausias antro pasaulinio karo tematikos žaidimas, kurį mums siūlo ši diena. O dabar turime atsisveikinti ir krautis daiktus, užsidėti „Tompsoną“ ant peties ir keliauti vykdyti kitos misijos, kuri, tikėkimės, bus CoD 3. PC

PCK VERTINIMAS	
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.9**
Įspūdis likęs dar nuo pirmo CoD.	
GRAFIKA	**9.5**
Viskas taip, kaip ir turi būti.	
VALDYMAS	**9.0**
Kai kurie mygtukai išdėstyti ne itin patogiai, bet juk tai visada galima pakeisti.	
GARSAS	**10**
Super.	
ĮDOMUMAS	**9.5**
Nors siužetas visuose tokiuose žaidimuose yra tas pats — tiesiog nusigauti iki Berlyno, bet čia jis lyg išgyvenamas pirmą kartą.	
Nuostabi šaudyklė su begale privalumų ir be jokių trūkumų. Sužaidę ją, pajusite, ką reiškia tikrasis antro pasaulinio karo FPS'as.	**GALUTINIS 9.7**

ANTRASIS FRONTAS ATIDAROMAS

ŽAIDIMO DOSJĖ

„Star Wars: Battlefront II“	
www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii	
KŪRĖJAS:	„Pandemic Studios“
LEIDĖJAS:	„LucasArts“
ŽANRAS:	FPS
DATA:	2005–10–31

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	1.5 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	64 MB
HDD:	2,3 GB

NUOMONĖ

Mes tai sakėme kalbėdami apie pirmąjį Battlefront, pakartosime ir dabar: jei jūs esate „Žvaigždžių karų“ fanas (o kas dabar nėra jų fanas?), jum patiks šis žaidimas. Tai patobulintas siautimas po Žvaigždžių Karų galaktiką. Tačiau... Jėgoje yra neramumų. Toks jausmas, kad kažko trūksta. Galbūt mūsų viltys buvo per didelės, sukeltos pastarųjų Pandemic darbų konsolėms (Mercenaries, Destroy All Humans!). Tačiau tai vis dar karšta frančizė ir „Battlefront II“ jos neataušina.

Eli Shayotovich,
„GameDaily“

Kaip ir kiekvienais metais, tradiciškai „Lucasarts“ stengiasi Žemės piliečiams priminti, jog kažkur toli toli galaktikoje vyksta Žvaigždžių karai. Šiemet mūsų dėmesio centre atsidūrė 2004 metais išleisto ir neblogai įvertinto žaidimo „Star Wars: Battlefront“ tęsinys. Kai visi liejo ašaras po paskutiniosios filmo „Žvaigždžių karai“ dalies ir manė, jog tarpgalaktiniams neramumams atėjo galas, „Lucasarts“ spyrė tarpukojin ir tarė: „Nė velnio!“.

INKVIZITOR

„Star Wars: Battlefront 2“ po puikaus savo pirmtako starto, buvo laukiamas nekantriai. Na, žinoma, kai kompanija, kurianti žaidimą, prižadėjo visokių gerų dalykėlių, kaip gi nelauksi. Naujos teritorijos, naujos technologijos, kovos kosmose, džedajai! Bet ar iš tiesų spiegiančios reklamos sakė tiesą? Klausimas vertas klausimo — „būti ar nebūti?“

„Lucasarts“ gerai žino, kaip įlįsti į fanų širdis. Tereikia kelių fragmentėlių iš filmuose matytų masinių kovų, ir žaidimas iš prekybos centrų graibstomas, kaip vanduo Tatooine planetoje. Kūrėjai leidžia mums labai egzotiškose lokacijose išgyventi mūšius, kurie tik epizodiškai nuskambėjo „Sitų keršte“



ir kituose sagos epizoduose. Kashyyyk paplūdimiai, Utapau vienuolynas, nepaprastais augalais apžėlusi Felucia planeta, sniegynuose paskendusi Echo bazė ir t.t. Prie šių nepaprastai viliojančių fantazijos stebuklų sukūrimo aiškiai prisidėjo patobulinta žaidimo grafika, taigi, jeigu kas nesugebėjo pasitenkinti matytais vaiz-

dais filme, „Battlefront II“ padės tai padaryti su kaupu.

Tuo tarpu žaidimo lygių temos nuosekliai seka nuo Klonų karo pradžios Geonosis planetoje iki Darto Veiderio viešpatavimo pabaigos. Tačiau, kaip ir pirmojoje dalyje, žaidime nėra plėtojama siužetinė linija. Ji tik skamba epizodiškai, kad mums primintų, dėl ko visa tai vyksta, o paskui nutyla susišaudymų verpetuose. Gal ir gerai, mažiau reikia sukti galvą ir gilintis į aimanuojančio klono pasakojimą, kaip jam negera, kad jį valdo, kad jis viską daro prieš savo valią, ple ple ple... Vyraujant tokiai nuotaikai, kovos dažnai tampa tikra atgaiva.

Bene didžiausias smagumas yra kosmosas. Ir kaip smagu taškyti priešo laivus, nardant tarp lazerių pliūpsnių, kai ne-

BENE DIDŽIAUSIAS SMAGUMAS YRA KOSMOSAS

reikia jokios pilotažo patirties. Autoriai išties pasistengė ir padarė tai, kas iš pirmo žvilgsnio yra neįmanoma, bent prisimenant liūdną kosminių simuliatorių patirtį, kai pasiklystama dėl nestabilių gravitacijos dėsnių ir nesuvokimo kur viršus, kur apačia. Juk vidurinėse mokyklose nemoko, kaip valdyti kosminį laivą, juo labiau, mažai kas įsivaizduoja, kaip tai iš tikro daroma. Tačiau „Battlefront II“ savo naujos kosminių pasiskraidymų perspektyvos dėka, leidžia pajusti, ką reiškia skristi kosmose, kai aplink dingsta visos ribos ir neprarandama orientacija. Tiesa, žaidėjai, kurie privengia simuliatorių ir panašių dalykų, galės nesikankinti, kadangi susirėmimai kosmose yra neprivalomos misijos. Tačiau visai kas kita yra karas „ant žemės“. Jų neatsisakysite, kitaip neliktų ką veikti :).





Paprastai prieš rimtesnį susirėmimą jums duodamas konkretus instruktažas, nurodantis ką ir kaip reikia padaryti. Dažniausiai tai kokių nors taškų aktyvavimas, atsilaikymas nustatytą laiko tarpą ar vieno kito objekto apsaugojimas, užgrobimas bei likvidavimas. Tam, aišku, padeda įvairiausios karo mašinos, kateriai, žvalgybiniai droidai ir smulkusis ginklų arsenalas: blasteriai, reketsvaidžiai, šiluminiai detonatoriai, minos ir įvairiausi energetiniai mechanizmai. Technikos yra daug, taigi jai valdyti reikia nemažai specialistų.

Žaidimas pasiūlo gan įvairų profesijų: pėstininkai, vadas, reaktyvinis klonas, klonas– inžinierius, klonas–minininkas, elitinis karys ir, žinoma, šio sezono naujiena — galimybė valdyti didžiąją Jėgą su džedajais. Pastaraisiais „Lucasarts“ baisiai gyrėsi, nes būtent šios galimybės taip trūko pirmojoje „Battlefront“dalyje. Tačiau turiu pripažinti, nėra tie džedajai tokie kieti vyrukai, kaip žaidimo autoriai skiedė. Pirmiausia, kad žaidėjas galėtų valdyti džedajų, jam reikia surinkti tam tikrą taškų kiekį kovos lauke, ir tada kaip Bonus priedas „atrakinamas“ džedajus. Būtent čia turėtų prasidėti „lightsaber‘ių“ linksmybės, tačiau jos neprasideda. Veikiau veidą permaino rūškana mimika, kai supranti, jog džedajai yra tarsi neišdresiruoti pudeliai. Dvikovose jie geri, nieko nepasakysi, tačiau kovos lauke, kaip dažniausiai būna, džedajai turbūt yra bene silpniausi. Kadangi autoriai nepasistengė aprūpinti šviesos riterių vertingomis galiomis, džedajus į anapilį nueina anksčiau, nei spėji pasakyti „may the force be with you“. O priežastis yra paprasta. Džeda-



jai nespėja atmušti visų blasterių šūvių, ką jau kalbėti apie reketas, todėl greitai netenka gyvybės taškų, o kas blogiausia, džedajaus nepagydysi kaip bet kurio kito kario, ir jį valdyti galima tik vieną kartą visos kampanijos metu. Ta pati situacija kartojasi ir „Multiplayer“ režime. Kartais net netenka šviesos kardu pasipuikuoti prieš boso nosį, mat iki jo džedajus nespėja nueiti, nes būna sušaudytas iš visų pusių lekiančių droidų. Štai taip visa džedajų galybė ir išblėsta, kaip ir bosų. Pastarieji nužudomi labai greitai, todėl kažkokio iššūkio net neverta tikėtis. Net „Lego Star Wars“ „Easy“ lygyje buvo sunkiau nugalėti bosus. O čia... Žaidimas dalinamas į du sunkumo lygius — „normal“ ir „hard“ — tačiau iš to jokios naudos, nes praktiškai jie nesiskiria, o galutinis rezultatas būna tas pats.

Visgi šiokią tokią nusivylimo gaidą atseikėja džedajų personažai, mat visi džedajai, kuriuos jums teks valdyti, bus vienaip ar kitaip pažįstami iš filmų ir žaidimų. Retas kuris „Star Wars“ serijos žaidimas leidžia pasidžiaugti galimybėmis reinkarnuotis į Obį Van Kenobį, Jodą, Mace Win-

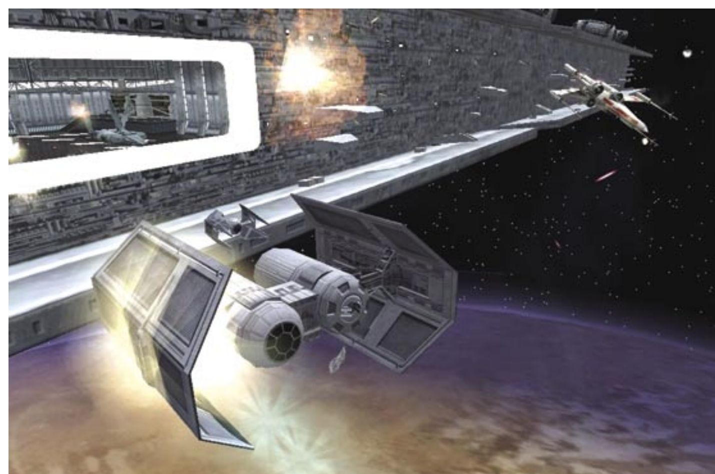


ŠIO SEZONO NAUJIENA — GALIMYBĖ VALDYTI DIDŽIĄJĄ JĖGĄ SU DŽEDAJAIS

ŽAIDIMAS PRAKTIŠKAI NIEKUO NESISKIRIA NUO SAVO PIRMTAKO

du ir kitus. Na, jeigu tai nepradžiugins „Žvaigždžių karų“ filmų fanų, tai žaidime naudojamas pasakiško grožio dramatiškas „Sitų keršto“ garso takelis tai padarys. Kartais, vertinant „Star Wars“ serijos žaidimų meninę garso kokybę, pritrūkstama žodžių arba neretai kartojamasi, ir nenuostabu kodėl. „Lucasarts“ turi nubrėžusi ribą šiai temai — „visoje serijoje štampuoti tą pačią muzikėlę“, ir jos laikosi. Neaišku, kiek reikėjo stengtis autoriams perkeliant filmo garso takelį į žaidimą (aišku, kad nedaug), tačiau viskas skamba tikrai kokybiškai ir gerai. Be to, teminiai video klipai, pristatantys kiekvieną kampaniją, turėtų bent kiek apmalšinti nekantrumą laukiant „III epizodo“ DVD. Tiesa, DVD išėjo tą pačia dieną, kaip ir žaidimas, taigi galite drąsiai žygiuoti į artimiausią vaizdajuosčių parduotuvę, nes „Sitų kerštas“ pagaliau pasiekė ir Lietuvos lentynas. Ir tai ne agitacija ar kokia reklama! Paprasčiausiai kalbu iš savo patirties ir sakau, kad labiau nudžiugino DVD, nei žaidimas. Tą sako ir gautas bendras pelnas — daugiau nei 200 mln. Nors studija atsisakė paviešinti, kiek pinigų surinko šie produktai atskirai, mes visi žinome, jog, ko gero, dėdė Lukas slepia šiokį tokį finansinį žaidimo nepasisekimą.





Reziumuojant faktus, paaiškėja neginčijama tiesa: kadangi visuotinė Kalėdų psichozė visai čia pat, o dovanų pirkimas tampa ūmaus galvos skausmo priežastimi, „Star Wars: Battlefront II“ gali tapti visai padoria dovana serijos fanui (juk save gerbiantis fanas nepasakys, kad jo stabas yra blogas:)), tačiau labiau patyręs žaidėjas jį įvertins nevienareikšmiškai, kaip ir visi kritikai, kurie dar nesugebėjo priimti vieningos nuomonės, kodėl žaidimas geras, o kodėl ne. Paprasčiausiai, neigiamas šios situacijos aspektas yra tas, jog žaidimas praktiškai niekuo nesiskiria nuo savo pirmtako, todėl žaidžiant neapleidžia keistas jausmas, jog žaidi „„Battlefront“ be skaičiaus 2, arba geriausiu atveju jo papildymą. PC

PCK VERTINIMAS

Kategorija	Balas
PIRMAS ĮSPŪDIS	5.0
BF 1?	
GRAFIKA	8.0
Geresnė nei pirmosios dalies, bet neatitinka aukščiausių šių dienų standartų.	
VALDYMAS	9.0
Labai geras.	
GARSAS	8.0
Trūksta originalumo.	
ĮDOMUMAS	7.0
Išreklamuoti džedajai nuvilia kaip ir visi daug reklamuojami produktai...	
Ir tik dėl to, jog „Star Wars“ yra legenda, kurios nesinori smarkiai bausti.	GALUTINIS 7.0



GYVENIMAS PO GĘSTANČIA SAULE

Visi mes tą patį juoką girdėjom, visi tame pačiame kazino sėdėjom. Ten pat ir likom. ■ ■ ■ Gyvenimas dar niekada nebuvo toks gražus ir pilnavertis. Ypač tą vakarą. Žmonės besišypsodami gurkšnojo šampaną, šiltai šnekučiavosi apie netolimą ateitį, planavo rimtus verslo monopolius, svajojo apie dar geresnį gyvenimą... Bet niekas net pagalvoti negalėjo, kad visi mes viena koja stovime ant apokalipsės slenksčio. Vienoje pusėje — rojus, o kitoje — nesibaigiančios kančios, kaip košmaras apnikusios žmones ir visą jų rasę. Bet kiekviena apokalipsė turi savo herojų, kuriuo gali tapti bet kas. Tačiau verta atsiminti, kad bet kokie mėginimai iškilti aukščiau kitų ir apginti brangiausius žmones, nepastebimai padengs jūsų rankas krauju...

ŽAIDIMO DOSJĖ	
„Advent Rising“	
www.adventtrilogy.com	
KŪRĖJAS:	„GlyphX Games“
LEIDĖJAS:	„Majesco Games“
ŽANRAS:	veiksmo
DATA:	2005–11–25

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	2 GHz
RAM:	256 MB
VIDEO:	128 MB (min. „GeForce FX“ / „Radeon 9000“)
HDD:	5,5 GB

NUOMONĖ

Žaidimas turi keletą aukščiausio lygio elementų kartu su keliais ryškiais nesklandumais. Žaidimas turi daug ką pasiūlyti tiek savo „geimplėjumi“, tiek istorija ir garsu. PC yra sunki arena šaudyklei ir šis žaidimas negali lygiuotis į geriausias PC šaudykles. Vietoje to, jis atneša originalias idėjas ir gerą asmeniškumo dozę žanrui, kuris per daug akcentuoja šaudymą į žmonių veidus. Jei sugebėsite ignoruoti kai kuriuos techninius žaidimo trūkumus ir džiaugtis animacijos scenomis bei veikėjų vystumų, šį žaidimą verta išbandyti.

David Clayman, „IGN“

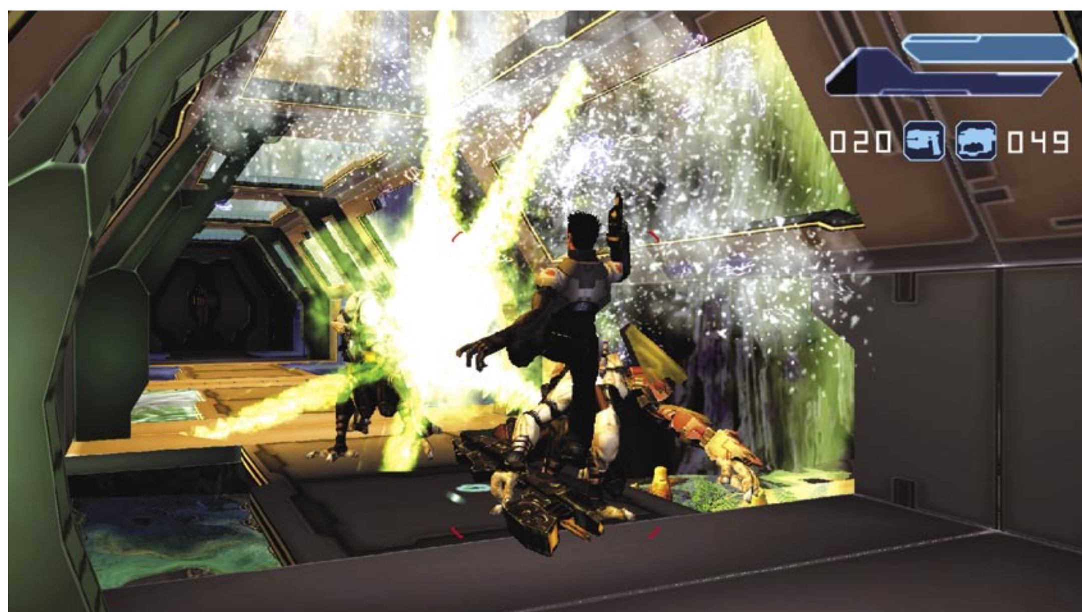
KYO

Seniai nežaidžiau kažko tokio, kas primintų man geriausius praeities žaidimus, tokius kaip „Heavy Metal: F.A.K.K. 2“, „Oni“ arba „Star Wars: Jedi Outcast II“. Žanras, kurį vadinau „OldSchool“. Žanras, kurį laikiau geriausiu. Kažin ar dabar šitie žaidimai yra žaidžiami, aptarinėjami ar prisimenami... Turbūt, kad ne. Visi seniai sukrauti į kokią apdulkėjusią dėžę ir paslėpti pilkiausiame kampe. Ir dabar, kai visi seniai pamiršo apie tokią žaidimo koncepciją, „GlyphX Games“grįžta į nostalgišką praeitį ir siūlo mums savo debiutą „Advent Rising“.

Tolima ateitis. Užgrojus raminančiai muzikai, prasideda žaidimas, kurį pradėsite mažoje kosminėje kapsulėje. Jūsų herojus, Gideon Wyeth, ramiausiai kalbėsis su savo draugu, o jūs tuo metu valdysite kapsulę, kuri skris pro besikeičiančias kūrėjų pavardes ir tyliai mirgančias žvaigždes. Nusileidę milžiniškame sąjungininkų erdvėlaivyje, pasijusite kaip namie. Aplinkui apstu fontanų, auga rečiausi augalai, vaikšto draugiški žmonės... Pirmas įspūdis labai intriguojantis, o vėliau, susipažinus su herojaus mergina, broliu, geriausiais draugais, netgi sukuria pompastišką ir šiek tiek dramatišką atmosferą. Kūrėjai nepastebimai pradeda formuoti kažkokią paslaptingą, tartum išgalvotą grėsmę, įtampą, kuri artėja ir stiprėja. Netrukus, po trumpų apmokymų, būsite pakviestas atstovauti susitikimui su ypatinga ir paslaptinga ateivių rase Aurelians. Kartu su jumis vyks ir herojaus brolis bei keletas kitų, labai įtakingų žmonių rasės atstovų. Tačiau, kaip paaiškėja vėliau, atėjūnai čia visai ne draugiškų posėdžių rengti susirinko — jų atvykimo priežastis kur kas rimtesnė. O jei kalbėsime konkrečiau, tai visą tą laiką tvyrojusi įtempta atmosfera pasiekia kulminaciją ir paaiškėja, kad netrukus žmonių rasė bus pasmerkta išnykimui nesibaigiančios ir lemtingos daug pavojingesnių ir aršesnių ateivių invazijos metu. Taip visi su-

pranta, kad apokalipsė jau atėjo, ir jai priešintis yra praktiškai beviltiška. O kas to nesuprato, supras žaidimo metu.

Ir tikrai, vos susirūpinę žmonės sugrįžta atgal į savo erdvėlaivį — prasideda kraupi ir pražūtinga, niekur iki šiol nematytų bei negirdėtų ateivių invazija. Visur viskas dega, nuolat aidi šūviai, griūva sienos, byra tinkas, nieko nesuprasdami žūsta žmonės. Ir jūs kaip matant įmetamas į visos šitos apokaliptinės atmosferos sūkurį. Kitais žodžiais, tapsite pagrindine jo varomąja jėga: šaudysit, sprogdinsit ir naikinsit taip, kaip to neteko daryti niekada anksčiau. Kūrėjai nė kiek nesigilina į veiksmo žaidimų standartus ir tikrai nebando sutilpti į kokius nors rėmus — čia galimybės tokios plačios, kad pailsėti negalėsite nė minutės. Tuo tarpu jūsų herojus Gideon Wyeath



SPROGDINSIT IR NAIKINSIT TAIP, KAIP TO NETEKO DARYTI NIEKADA ANKSČIAU

išgyvens skaudžias ir dramatiškas artimiausių žmonių mirtis, nuolatos bus įtraukiamas į pavojingiausius sandėrius ir visada išliks gyvas. Bet vėliau priešų atsiras daugiau ir daug stipresnių — ateivių invazija neapsiribos keliomis gausiomis atakomis — jų daliniai nuolatos plėsis ir pildysis naujais, todėl mintims apie kokią nors pergalę žaidžiant išvis neatsiras vietos. Žinoma, veikėjas, kad ir koks geras karinių žaidimų specialistas, ilgainiui taps visiškai bejėgis, ir maištininko gyvenimas taps daugiau fatališkas nei pergalingas, bet čia ištikimiausi Aurelians rasės ateiviai padės jūsų herojui atskleisti slaptas jo galias, kurios bežaidžiant pildysis naujomis, ir pabaigoje jų turėsite net aštuonias. Kad ir kaip ten būtų, vien galiomis visatos „nepaimsit“, todėl čia pat bus prikišta ir įvairiausių ginklų, granatų, taip pat transporto priemonių. Iš tikrųjų bežaidžiant susidaro toks įspūdis, kad kūrėjai be galo rūpestingi mūsų atžvilgiu. Hm, kartais netgi per daug rūpestingi. Beje, žaidime spardyti ateivių „sėdimąsias vietas“ galėsite tiek, kiek tik širdis geis — ir susprogdinti, ir sutraiškyti, ir subadyti... Et, net galva svaigsta. Bet nepamirškite — tą patį jie bandys padaryti ir jums, todėl turėkit tai omenyje.

Kadangi žaidime pirmiausiai susipažinsite su ginklais, nuo jų ir pradėsiu. Vienu metu galėsite nešiotis tik du ginklus. Jie gali būti ir vienodi, ir skirtingi — kaip jums patogiau. Galėsite šaudyti iš vieno arba iš abiejų vienu metu. Čia pat kūrėjai idealiai pritaikė ir valdymo schemą. Kadangi įvairiausių funkcijų žaidime nepaprastai daug, visas galimybes ir klavišų reikšmes sužinosite po truputį, besivystant istorijai, todėl laiko suprasti ir priprasti tikrai netrūks. Na, o grįžtant prie ginklų... Jų čia rasite lygiai 12. Žinoma, apie granatas ir kitus sprogstamuosius aksesuarus jau net nekalbu... Bet čia pat verta paminėti išskirtinį „Advent Rising“ ginklų bruožą — pavadinimus. Tokių, kokius sukūrė ir pritaikė žaidimui „GlyphX“ studija, dar niekada negirdėjau. Pavyzdžiui, H.A.Z.E. — stipriai modifikuotas ginklas, šaudantis plazminius spinduliais, kurie detonuojasi vos susidūrę su bet kokiu paviršiumi, FAUST C–41 — standartiškas militaristų 9 kalibro pistoletas su apsaugas pramušančiomis kulkomis ir daugybė kitų skambių pavadinimų: „Discord“, „DarkFire“, „D`Nex Talon“, „Rockwell – Young XJ9“, „G`Kol Acolyte“, „ShadowStalker“ ir t.t. Žinoma, kiekvieną iš ginklų dar galėsite ir tobulinti, t.y., kelti kiekvieno lygį. O tai daryti galėsite labai paprastai — tiesiog nuolatos naudokite ginklą, ir nė nepajusite, kaip padidės jo apkaba, šaunamoji galia ir kitos susišaudymuose naudingos funkcijos.





Toliau norėčiau trumpai užsiminti apie transportą. Kadangi veiksmo žaidimuose toks dalykas yra retokas, tiesiog negaliu ta proga neliaupsinti „Advent Rising“. Nors čia galėsime valdyti vos keletą karinių džipų bei vieną skraidantį – puolamąjį tanką. Įvairovė yra tikrai ryški ir puikiai pateikta. Naudotis karine technika bus labai paprasta ir patogu, nes greitai skristi nuo taško A iki taško B ir dar pakeliui šaudyti iš pneumatinio pabūklo yra kur kas paprasčiau, nei lakstyti dideliais žemėlapiais nuo olos prie olos ir kuriant sudėtingas susišaudymų strategijas bandyti prasmukti pro būrius pasiutusių ateivių.

Trečiasis labai svarbus „Advent Rising“ „geimplėjaus“ aspektas yra paranormalios, žaidimo eigoje įgaunamos „Gideon Wyeth“ galios. Pirmoji ir paprasčiausia yra kova. Pateiksiu praktišką pavyzdį: chaotiškai spaudinėjate „F“ klavišą ir linguojate visu kūnu pirmyn ir atgal, kol galiausiai ekrane nieko nebelieka. Herojus savo kovą grindžia ne tik smūgiais ir rankų ar kojų atakomis, bet ir ilgomis, sudėtingomis kombinacijomis, kurios tiesiog grūste prigrūstos įvairiausių „Matricos“ stiliaus efektų. Žinoma, kad įdomumas niekur nedingtų, o tik augtų, augs ir kiekvienos galios lygis, kurių iš viso bus penki. Su kiekvienu atsiras daugiau galimybių, galia rys vis mažiau jūsų energijos, o jums nuo viso to bus tik geriau. O dar geriau yra tai, kad galioms galios tos pačios sąlygos kaip ir ginklams. „Naudojat — gaunat“. Tai tikrai labai paprasta ir smagi schema, kurią netrukus pamėgs daugelis žaidėjų. Šaudymo ir nuotykių daug, o visa mechanika pateikta kuo paprasčiausiai. Antroji ir tikrai labai naudinga galia yra šuoliai. Ne, nesijuokit, nereikia. Jei dažnai naudosit šią galią, vėliau sužinosit ypatingąją kairiojo „shift“ mygtuko paslaptį. Būtent su juo galėsite išdarinėti sudėtingiausius kaskadininkų triukus, išsisukinėti nuo smūgių ir kulkų, o viskas aplink sulėtės — taip bus sukurtas ypač geras ir įspūdingas efektas. Jo metu netgi priešai kris nuo vienintelio šūvio į kaktą. O jei dar pradėsite viską kombinuoti su kitomis galiomis, ginklais ir smūgiais, gausite unikalią veiksmo formulę. Toliau seka telekinezė, skirta priešų bei daiktų kilnojimui, svaidymui ir dar bala žino ko „darymui“. Tai tikrai naudinga galia, ir ji ne kartą pravers besikaunant su vienais ar kitais priešais. Dar vienas siurprizas — „Surge“. Ši galia leis jums laidyti galingas bangas, nubloškiančias priešus šalin. Taip pat negaliu nepaminėti vienos savo mėgstamiausių galių — „Negate“. Tai permatomas, šviesiai mėlynas stačiakampis skydas, kurio nepramuš praktiškai nei kulkos, nei sprogmenys. Žaidimo metu, kai buvo susiklosčiusi itin kritiška padėtis, iš visų pusių apsitvėriau keturiais skydais, ir niekas nieko padaryti negalėjo, nors aplink bandomis lakstė daugybė priešų. Palaukiau, kol atsistatys gyvybės, ir toliau ėmiausi visa griaunančių darbų, kuriuos, be ginklų, puikiai padeda atlikti tokios galios kaip „Aeon Pulse“ ar „Shatter“. „Aeon Pulse“ — tai galimybė šaudyti iš herojaus rankų galingus elektromagnetinius spindulius, o „Shatter“ yra visiškai tas pats, tiks šaudysite smulkučiais ledo gabalėliais. Paskutinė iš aštuonių galių yra „TimeShift“. Jos dėka galėsite akies mirksniu iš vienos vietos atsidurti kitoje. Tai labai veiksminga, jei už kokio nors nuotolio į jus šaudo priešai. Paspaudžiate mygtuką, ir jau visi guli.

AURELIANS RASĖS ATEIVIAI PADĖS JŪSŲ HEROJUI ATSKLEISTI SLAPTAS JO GALIAS, KURIOS PILDYSIS NAUJOMIS

O dabar nuo „geimplėjaus“ pasistenkim pereiti prie taip pat svarbios, vizualinės žaidimo pusės. „Advent Rising“ naudoja naujos kartos „Unreal“ grafinę technologiją su integruotu Karma fizikiniu varikliu. Ir, tiesą pasakius, žaidžiant tai tikrai jaučiama. O pats žaidimas, turėjęs būti vos kaip „portas“ iš „xbox“ sistemos, ant PC pasirodė kur kas geriau. Bet kokia aplinka ar efektai — aukščiausios prabos, o garso takelį rengė geriausi chorų ir orkestrų atstovai. Ir tai dar ne viskas. Bendradarbiavimas su pripažintu „sci–fi“ rašytoju Orsonu Scotu Cardu padovanojo žaidimui unikalų siužetą. O visa tai meistriškai sulipdžius į vieną kūną, gauname nepaprastą, dramatišką, nuotykių ir pastovaus veiksmo nestokojantį žaidimą, kuris tampa tik pirmąja dalimi dinamiškoje ir didingoje „GlyphX“ trilogijoje. Na, galbūt mano sakiniuose ir per daug prabangos, bet žaidimas to tikrai nusipelno. Kita vertus, visas šis aukščiau išvardintas gėris pilnai paslėpti šiokių tokių žaidimo spragų nesugeba. Visų pirma, jus gali erzinti kai kur pasitaikančios žaidimo klaidos („bug`ai“). Antra, kartais būna tokių vietų, kurių be nervų pereiti tiesiog neįmanoma, o trečia — jums gali pasirodyti nepriimtinas pats „geimplėjus“ ir pati žaidimo koncepcija. Daugiau trūkumų, asmeniškai, nematau.





Taigi tiek šį kartą apie pirmąją „GlyphX“ trilogijos dalį, kurios pabaigoje ryškiai užrašoma „to be continued“. Nepaisant to, pabaiga tikrai stipri ir dinamiška. Maža to, vienas iš žaidimo prodiuserių žada parašyti ir knygą, paremtą žaidimo motyvais. Perėjęs jį visą, galiu tik pritarti šiai idėjai, nes pamatyti čia tikrai yra ką. O pamačius belieka stebėtis ir laukti naujos žaidimo dalies. Na, nežinau kaip jums, bet man „Advent Rising“ buvo kaip stipri avantiūra, kurioje sudalyvauti bent kartą privaloma. Be išimčių. PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	8.0
Šaudo, gaudo, sprogdina... Duokit atsikvėpt galų gale!	
GRAFIKA	**9.2**
Naujos kartos technologijos ir dinamiški efektai tiesiog liejasi per kraštus. Tik spėk grožėtis.	
GARSAS\MUZIKA	**8.9**
Orkestro įtaka daro savo, tačiau iš įgarsinimo norėtųsi kažko daugiau, kažko tikroviškesnio. Ypač, kai kalbama tokiomis dramatiškomis temomis.	
VALDYMAS	**9.0**
Iš pradžių klaviatūroje vyraus anarchija, bet vėliau, pripratus — viskas idealu.	
SIUŽETAS	**9.8**
Dramatiška, apokaliptinė istorija apie paprastą žmogų, kuris prieš savo valią atsidūrė tarp amžinybės ir pražūties...	
Originalaus turinio ir ypatingos koncepcijos pagrindu sukurtas žaidimas.	**GALUTINIS 8.9**

„Lemmings“
KŪRĖJAS: „DMA Design“
LEIDĖJAS: „Psygnosis“
DATA: 1991–02–14
ŽANRAS: galvosūkis

REIKALAVIMAI SISTEMAI:
CPU: 8088
RAM: 640 Kb
VIDEO: 1 MB
HDD: 6 MB

RAW



AMŽINAI KELIAUJANTI TAUTA

Enciklopedijoje galima perskaityti, kad lemingai (lemmus) — tai žiurkėninių šeimos graužikai, gyvenantys Eurazijos ir Šiaurės Amerikos tundroje ir miškatundrėje bei Rytų Sibiro taigoje. Jų populiacija linkusi smarkiai padidėti, ir žvėreliai susiruošia į didelius žygius. Tada jiems net upė nėra neįveikiama kliūtis. Žaidimo „Lemmings“ gyvūnėliai labiau panašūs į mažus žmogučius negu į žiurkes, tačiau taip pat atkakliai (net aklai) siekia tikslo niekur nesustodami.

VARDAI, PADENGTI ISTORIJOS DULKĖMIS

Laikas ir rinka negailestingi. Nei lemingų gamintojas „DMA Design“ (Doesn't Mean Anything Design), nei leidėjas „Psygnosis“ neišliko iki mūsų dienų…

„DMA Design“ buvo įkurta 1987–aisiais, kai dalies mūsų gerbiamų skaitytojų net nebuvo šioje žemėje. Būtent tada Dave Jones atidarė ofisą Dandy miestelyje. Tik 1989 metais PC ir „Amiga“ platformose pasirodė kompanijos sukurta šaudyklė „Menace“, pasižymėjusi nebloga grafika. Šiek tiek vėliau „Amiga“ žaidėjai galėjo džiaugtis dar vienu kūriniu „BloodMoney“. Tais pačiais metais atsirado ir populiaraus arkanoido žanro žaidimas „Ballistix“. Deja, tik 1991 metais atėjo tarptautinis pripažinimas, kai „DMA Design“ paruošė veiksmo galvosūkį „Lemmings“, kurio populiarumo nepasiekė nei vėlesni pratęsimai, nei klonai ar parodijos. Šis šedevras, kaip supratote, davė pradžią visai epopėjai. Dar tais pačiais metais pasirodė „Holiday Lemmings“, „Oh No! More Lemmings“, 1993–aisiais „Lemmings 2: The Tribes“, 1994–aisiais „The Lemmings Chronicles“, 1995–aisiais smarkiai pakitę reikalavimai vertė išleisti „Lemmings 3D“, „3D Lemmings Winterland“ bei perleisti senąsias „Lemmings & Oh No! More Lemmings“. 1996–aisiais pasaulį išvydo „Lemmings Paintball“ ir pagaliau 2000 aisiais — „Lemmings Revolution“, kurią jau išleido ne „Psygnosis“, o „Take 2 Interactive“.







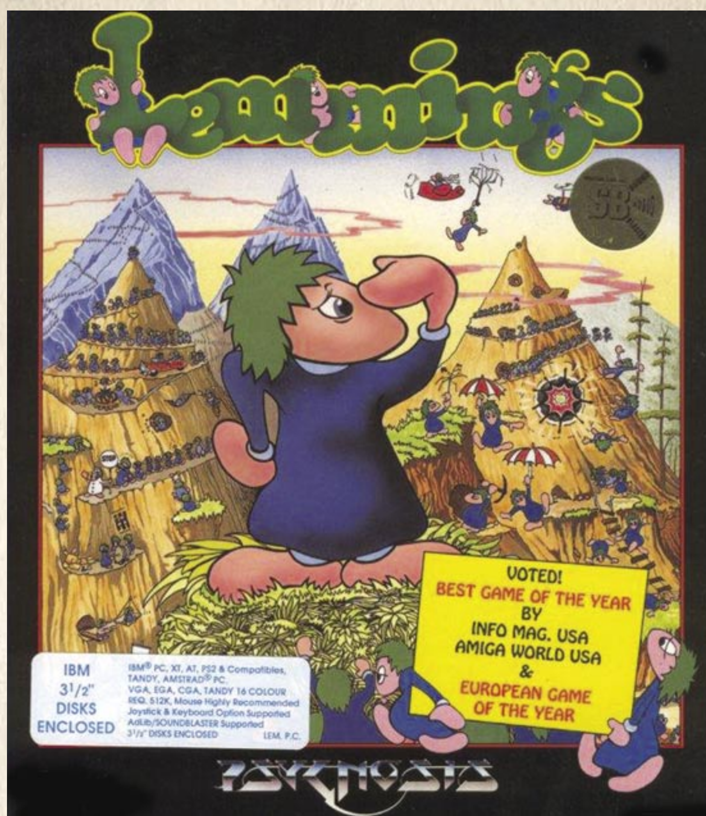
Dera paminėti 1993–aisiais pasirodžiusį futuristinį veiksmo/RPG žaidimą „Hired Guns“, kuris pirmąkart žaidimų istorijoje leido žaisti „split–screen“ režimu iškart keturiems žaidėjams, susigrūdusiems už vienos klaviatūros. Tai buvo žymus indėlis į bendravimo skatinimą :). „Hired Guns“ grafika iš dalies atitiko garsiojo „Doom“ gražumus... 1996 – aisiais, bendradarbiaudama su „BMG Interactive“, kompanija išleido dar vieną šedevrą „Grand Theft Auto“, kurį jau vargu ar verta atskirai pristatinėti ir kuris davė pradžią dar vienai viso pasaulio žaidėjų numylėtai serijai. O tada atėjo permainos. 1998–aisiais „Take 2“ nusiperka „BMG Interactive“, o kartu ir teises į GTA, dar po metų — pačią „DMA Design“. Dave Jones pareina į kompaniją „Denki“ ir ima ruošti žaidimus „Gameboy“ platformai. Tuo metu „DMA Desing“ išleidžia „GTA Mission Pack #1: London 1969“, arkadinę RTS „Tanktics: War And Pieces“, trimatį psichodelinį veiksmo žaidimą „Wild Me-



tal Country“ bei... „Grand Theft Auto2“. 2000 – aisiais „DMA Design“ pervažiuoja į Edinburgą ir ima kurti GTA3, prieš kurio pasirodymą savininkai pakeičia padalinio pavadinimą į „Rockstar Studios“. O vėliau buvo GTA3, GTA Vice City, GTA....

Lemingų leidėja „Psygnosis“ buvo įkurta 1984 metais Liverpulyje ir viena pirmųjų ėmė ruošti žaidimus 16 ir 32 bitų sistemoms. 1993–aisiais juos nupirko „Sony“. 1995 metais „Psygnosis“ užėmė nemažą dalį žaidimų rinkos, tačiau dar po 3 metų Europos projektus nupirko „Eidos Interactive“, o 2000–aisiais „Psygnosis“ era baigėsi. Žymiausi darbai, prie kurių prikišo nagus ši kompanija: „Destruction Derby“, „Discworld“, „Drakan“, „G–Police“, „Crazy Ivan“, Wipeout“ ir, be abejo, lemingai.

Nebeliko ir lemingų namų puslapio. Nors mėgėjiškų svetainių, palaikomų entuziastų, netrūksta. Kad ir http://www.xeye.org/







1995–2000/LemmHelp.html, kuriame surinkti patarimai ir perėjimo aprašymai tiems, kam žaidimo galvosūkiai pasirodys neįveikiami.

LE–MIN–GAI, LE–MIN–GAI

Amžinai keliaujanti tauta... Tauta, einanti iš kažkur į kažkur... Iš niekur į niekur... Lemingai, maži žaliaplaukiai padarėliai, nenustygstantys vienoje vietoje. Jie amžinai juda, amžinai žingsniuoja, nepaisydami net savisaugos instinkto, krenta į prarajas, braunasi pirmyn tuo pačiu, jiems įprastu ritmu. Atsimušę į kliūtį, apsisuka ir keliauja atgal. Jei kelyje išdygo dar viena kliūtis, jie nesustos, bet vėl apsisuks ir žingsniuos toliau. Dėl to nesibaigiančio judėjimo žaidėjui nėra labai daug laiko apgalvoti veiksmus. Ilgai mąstysi, ir lemingai ištikš nukritę iš didelio aukščio, žengs į spąstus, lavą ar vandenį. O juk tikslas kiekviename lygyje — išgelbėti maksimalų šių nenuoramų kiekį. O kur dar misijos, kuriose skaičiuojamas laikas...

Padarėliai visada atsiranda iš horizontaliai kabančių vartų ir byra žemyn kaip žirniai. Išėjimas visada vienas — vartai, į kuriuos patenkama horizontaliu keliu. Žaidėjas nepajėgus valdyti nė vieno lemingo, jis tegali pele pažymėti vieną iš galimų veiksmų ekrano apačioje ir po to pele spragtelėti ant kurio nors lemingo, tokiu būdu nurodydamas šiam imtis išrinkto veiksmo.

Galimi veiksmai (juos atitinkantys paveiksliukai būna ekrano apačioje):

Vertikaliai judantis lemingas leidžia kopti vertikaliais paviršiais, sienomis, stulpais. Jei tas paviršius neturi horizontalaus tęsinio, kuriuo galėtų keliauti lemingas, pasiekęs viršutinį tašką, padarėlis kris žemyn ir užsimuš. Išgelbėti galima, panaudojus sekantį veiksmą.

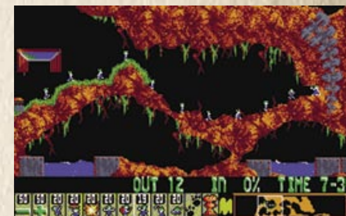
Lemingas su skėčiu. Krisdamas iš didelio aukščio, lemingas išskleidžia skėtį ir lėtai bei saugiai nusklendžia ant tvirto pagrindo. Savybę galima panaudoti tiek iš anksto, tiek jau pradėjus kristi.

Bomba. Panaudojus šį veiksmą, virš lemingo pasirodo skaičius 5, kuris mažėja. Kai atsiranda vienetukas, padaras sustoja, susiima už galvos ir sprogsta. Ši savybė reikalinga susprogdinti kliūčiai, trukdančiai tautai pakliūti į tikslą. Dažniausiai tokia kliūtimi būna stulpas ar ledo siena. Bomba praverčia ir tuo atveju, kai reikia sunaikinti pavienius lemingus, kurie trukdo eismui ir negali būti išnaudoti geriau. Vykstant atgaliniam skaičiavimui, lemingas vaikšto, todėl gali kilti šiek tiek problemų, kol susprogdinsite vietą, kurią norite susprogdinti. Gali prireikti kelių bandymų ir, savaime suprantama, kelių lemingų.

Lemingas, ištiesęs rankas į šonus. Tokiu veiksmu lemingas užstoja kelią kitiems ir apsaugo juos nuo patekimo į nepavydėtiną padėtį: nukritimo, sutraiškymo, sudeginimo ir t.t. Savybė naudojama tame taške, kur ji būtina. Kai pavojus pašalinamas, tokį saugotoją galima tik susprogdinti. Aukojimas dėl tautos.

Lemingas su kuprine — statybininkas. Naudoti tik tame taške, kur reikia. Lemingas ima iš kuprinės plytas ir stato laiptus per bedugnę ar griovį. Plytų kiekis ribotas, todėl padarą reikia prižiūrėti. Baigęs plytas, jis skėsteli rankomis, gūžteli pečiais ir žengia pirmyn. Gerai, jei spėjo padengti visą bedugnę... Jei ne, reikia dar kartą panaudoti statybininko savybę. Svarbiausia nepersistengti, nes lemingai, krisdami iš aukštai, užsimuša.





Einantis lemingas, rankas sudėliojęs lyg irtųsi. Savybė, naudinga, norint padaryti praėjimą prieš atsiradusias vertikalias kliūtis. Naudojama taške, kur prasideda kliūtis. Lemingas lėtai, bet atkakliai stumiasi pirmyn, rausdamas urvą, kaip tikra mašina.

Lemingas su kirtikliu. Padarėlis ima darbuotis kirtikliu, t.y., padaro praėjimą, tačiau kelias eis maždaug 45 laipsnių kampu žemyn.



Lemingas, atsigulęs ant pilvuko ir atmetęs ranką aukštyn. Toks darbininkas raus kelią vertikaliai žemyn.

Pliuso ir minuso ženklai leidžia reguliuoti lemingų patekimo į žemėlapį greitį. Suprantama, pliusas pasirodymo dažnį didina, minusas mažina.

Pėdos. Pauzė žaidime, paspaudus veiksmas sustoja, ir galima nueiti pasiimti sumuštinių.

Atominio sprogimo grybas. Naudojamas, kai visiškai susimovėte ir lygio negalėsite praeiti. Tada virš kiekvieno lemingo atsiranda penketukas, ir jie susisprogdina. Veikia kaip bomba, tik visiems iškart.

Dažniausiai reikia kombinuoti veiksmus. Kai kada net greitai. Sakykim, paleidžiamas į darbą statybininkas, o už jo nugaros pastatomas kelio užtvėrėjas, kad nenuoramos vaikščiotojai nepraeitų pro nebaigtas statybas ir neužsimuštų. Jei kitame kelio gale





yra pavojinga vieta, užtvėrėjas įdarbinamas ir ten. Kai praėjimas baigtas, užtvėrėjas susprogdinamas. Yra vietų, kur praėjimo rausėjas gali rausti tik viena kryptimi, tada būtina sugalvoti, kaip persigauti per kliūtį ir imti rausti tik ten, kur įmanoma.

Šalia veiksmų paveiksliukų rodomas mini žemėlapis, jį galima stumdyti kaip strateginiuose žaidimuose, o virš paveiksliukų pateikiama informacija, kiek lemingų vaikšto žemėlapyje, koks jų procentas jau išgelbėtas ir kiek laiko liko iki gelbėjimo pabaigos.

Lygiai apgalvoti labai gerai. Pradinėse užduotyse, kol priprantama prie žaidimo, beveik nėra ką veikti, viskas paprasta, tačiau toliau reikalai tampa sudėtingesni, dažnai reikia bandyti kelis kartus, kol parenkama vykusi taktika (ar kol laiku panaudojama pelė :)). Yra tokių lygių, kuriuose neduodama teisė klysti. Jei praradote vieną lemingą, misijos niekaip neįvykdysite, nes išgelbėti reikėjo visus.

Galima pasirinkti skirtingus sudėtingumo lygius: „Fun“, „Tricky“, „Taxing“ arba „Mayhem“. Tačiau tai bus ne tik skirtingas sunkumas, bet ir visiškai skirtingi lygiai, su skirtingu grafiniu bei muzikiniu apipavidalinimu. Vėlesniuose leidimuose (kaip „Lemmings For Windows“) buvo prarasta šiek tiek unikalumo. Pirmame leidime po kiekvieno lygio pabaigimo duodamas slaptažodis, kuriuo galima pasinaudoti kitą kartą pradedant žaidimą, kad nereiktų žaisti nuo pirmo lygio.

90–ŲJŲ GRAFIKA IR GARSAS

Šiais laikais gal ir nekels susižavėjimo toks senovinis, iš stambokų kvadratėlių sudarytas vaizdas, tačiau pasirodymo metu „Lemmings“ atrodė išties nuostabiai. Nors... Labai malonių dalykų apipavidalinime galima rasti ir dabar. Pirmiausia tai lygių dizainas. Užduotys vykdomos įvairiuose pasauliuose, kurie primena pa-







prastąjį žemiškąjį, graikų – romėnų, egiptietiškąjį, požeminį, ugninį arba pragaro, ledo... Labai gražiai parinkta aplinka. Jei veiksmas vyksta po žeme, kaip pirmas lygis, matome ne tik žemę, bet ir žolės lopinėlius. Gražiai ir tikroviškai atrodo, kai ta žolė auga ne tik ant pagrindo, bet ir kuokštais nusvirusi nuo „lubų“. Pragaro liepsnos požemyje sukuria gūdžią, beveik „doom'iškąją“ atmosferą :). O pro įėjimo vartus į požemį veržiasi dienos šviesa, plaukia debesėliai...

Simpatiški maži padarėliai žingsniuoja plevėsuodami žaliais plaukais. Turbūt plaukų judėjimas yra didžiausias pasiekimas „Lemmings“ animacijoje, primena senojo „Prince“ herojaus judėjimo apipavidalinimą.

Garsas, suprantama, irgi pasenęs, tačiau visai neerzina dabartinių telefonų midi failiukų lygio grojimas. Garso efektai nėra įmantrūs, tačiau žaidimui visiškai pakankami ir tinkami. Lemingai 1991 metais jau turėjo galimybę būti klausomi per „sound blaster'į“, o tai jau šį tą reiškia. Kas neįsivaizduoja, pagalvokite apie garsus, besiliejančius iš mažojo kompiuterio garsiakalbiuko.

Internete ne taip jau sunku rasti bent vieną iš lemingų versijų. Ne itin patyrusiems žaidėjams, turintiems problemų su senųjų žaidimų paleidimu naujose operacinėse sistemose, siūlyčiau pasiieškoti „Windows'95“ skirtą versiją. Tada nekils problemų dėl vaizdo ir išvengsite beveik garantuotų sunkumų paleidžiant garsą.

Ech, nostalgija... Taip ir iškyla prieš akis ryškūs prisiminimai apie savo pirmąjį „Intel 386“ kompiuterį su DOS'u, 80 MB kietuoju disku ir jame kankintais... eee... gelbėtais lemingais. Be galo įdomus žaidimas. Nepabostantis, užduotys skirtingos, verčia pasukti galvą. Jį tiesiog būtina pažaisti kiekvienam! PC

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9.8**
Žinau aš jį, tą žaidimą.	
GRAFIKA	**8.1**
Man pakanka.	
VADYMAS	**9.2**
Super paprastas.	
GARSAS	**8.0**
Pakankamai geras.	
ĮDOMUMAS	**9.8**
Nepakartojamas įdomumas, net po daugelio metų.	
Neįtikėtinai įdomus, žavingas žaidimas.	**GALUTINIS 9.8**


MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
01
NAUJIENA!
MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
02
MARVEL COMICS
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
03
NAUJIENA!
SPIDER-MAN
ŽMOGUS-VORAS
JAU LIETUVOJE!
MARVEL
© 2005 Marvel Characters, Inc.

NAUJA ATI VAIZDO KARTA

Pristatome jums sekančios kartos ATi kompanijos kortų liniją. Ar sugebės nauji X1000 serijos grafiniai procesoriai pateisinti ypač aukštus vartotojų lūkesčius? Ar galės vartotojai gauti tai, ko trokšta, ar nauja serija taps eiliniu nusivylimu? Pažangiausių technologijų pristatymas jau čia.

DRAUGIŠKA „ŠEIMA“

Vietoje to, kad išleistų vieną arba dvi „high–end“ kortas, ATi nutarė pristatyti ištisą liniją, naudodama tą pačią pavadinimų suteikimo sistemą, kaip ir X800, X700 bei X300 atveju. Atitinkamai, naujausios kortos yra skirstomos į tris kategorijas: X1800, X1600 ir X1300. Serija gavosi pakankamai plati: ATi naudoja septynis skirtingus kortų dizainus, sudarančius 11 konfigūracijų.

R515 = X1300

„Radeon X1300“ korta kodiniu pavadinimu R515 yra pradinio lygio modelis naujos ATi architektūros pagrindu. Šiam rinkos segmentui ATi siūlo tris modifikacijas — „X1300 Pro“, X1300 ir „X1300 HyperMemory“.

„Radeon X1300 Pro“
branduolys — 600 MHz;
atmintis — 800 MHz;
256 Mb GDDR3;
rekomenduojama kaina — 450 Lt.

„Radeon X1300“
branduolys — 450 MHz;
atmintis — 500 MHz;
256 Mb/ 128 Mb GDDR3;
rekomenduojama kaina — 350 Lt / 300 Lt.

„Radeon X1300 HyperMemory“
branduolys — 500 MHz;
atmintis — 780 MHz;
32 Mb GDDR3 iki 128 Mb „HyperMemory“ (sisteminė atmintis);
rekomenduojama kaina — 250 Lt.



R530 = X1600

„Radeon X1600“ korta kodiniu pavadinimu R530, skirta tiems vartotojams, kuriuos domina geriausias kainos ir kokybės santykis. Čia mums siūlomi du modeliai — „X1600 XT“ ir „X1600 Pro“.

„Radeon X1600 XT“
branduolys — 590 MHz;
atmintis — 1,38 GHz;
256 Mb/ 128 Mb GDDR3;
rekomenduojam kaina — 750 Lt / 600 Lt.

„Radeon X1600 Pro“
branduolys — 500 MHz;
atmintis — 780 MHz;
256 Mb/ 128 Mb GDDR3;
rekomenduojam kaina — 600 Lt / 450 Lt.





R520 = X1800

Aukšto našumo modeliai bus leidžiami „Radeon X1800“ liniuotėje (kodinis pavadinimas R520). Šiame segmente ATi išleis dvi kortas — „X1800 XT“ ir „X1800 XL“.

„Radeon X1800 XT“
branduolys — 625 MHz;
atmintis — 1,5 GHz;
512 Mb/ 256 Mb GDDR3;
rekomenduojam kaina — 1800 Lt / 1500 Lt.

„Radeon X1800 XL“
branduolys — 500 MHz;
atmintis — 1,0 GHz;
256 Mb GDDR3;
rekomenduojam kaina — 1500 Lt.

ATI PEREINA Į 90 NM

X1000 yra sudaryta visiškai naujo dizaino pagrindu. Apskritai, kuo toliau į priekį juda grafinės technologijos, tuo sudėtingiau darosi suprasti visus grafinio čipo darbo ypatumus. Pabandykime?

Taigi, kompanija ATi nutarė pereiti į 90 nm gamybos technologinį procesą. Šio žingsnio pasekmės ir privalumai labai aiškūs. Visų pirma, kristalo plotas, pereinant į mažesnį procesą, mažėja. Priklausomai nuo mažinimo laipsnio, tame pačiame plote, kaip ir ankščiau, galima sukurti net du branduolius. Antras požymis — spausdintinės plokštės jungiamieji elementai tampa trumpesni; dėl to čipas galės veikti didesniais taktiniais dažniais. Taigi, gamybos proceso mažinimas leidžia pasiekti didesnių dažnių ir atlikti didesnes darbo apimtis mažesnių pastangų dėka.

Įdomus faktas: ATi nutarė gaminti visą X1000 liniją pagal vieną ir tą pačią 90 nm technologiją. Ir iš tikrųjų, kodėl pranašumas turėtų būti suteikiamas tik „high–end“ modeliams? Taigi pereidama į naują gamybos procesą, ATi nutarė parūpinti visus branduolius tų pačių funkcijų rinkiniu.

BRANDUOLYS

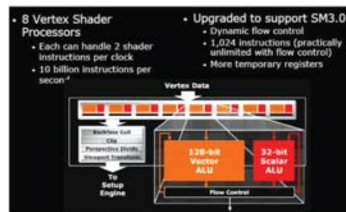
Apie naująją architektūrą jau senokai sklido nemažai gandų, ir šiandien atėjo metas atskleisti paslaptį. Vietoje to, kad įrengtų papildomus skaičiavimo blokus pikseliniame konvejeryje, kaip „7800 GTX“ atveju, ATi nutarė patobulinti praktiškai visas architektūros detales.

Pradėkime nuo to, kad ATi pakeitė duomenų srauto apdorojimo būdą, įvesdama daugiasrautiškumą. Srautas nuo šiol yra skirstomas ir dalinamas tam, kad būtų galima efektyviau naudoti pikselinių „shader‘ių“ skaičiavimo blo-

kus. Trumpai paaiškinsime, kaip vyksta duomenų apdorojimas X1800 grafiniame branduolyje.

Pirmas žingsnis duomenų apdorojime turėtų būti jums gerai pažįstamas: visi duomenys praeina per 8 viršūninius blokus. ATi sutinka su tuo, kad „Shader Model“ 3.0 technologija yra sėkminga. Be to, ATi skelbia apie tai, kad šios technologijos palaikymas X1000 linijoje sėkmingai gavo „Microsoft Display Compatibility Test“ sertifikavimą.

Viršūniniai blokai gali apdoroti dvi viršūnines instrukcijas (vektorinę ir skaliarinę) per vieną taktą arba apie 10 mlrd. instrukcijų per sekundę. Esmė ta, kad kiekvienas viršūninis blokas turi du ALĮ (aritmetinius loginius įtaisus) — vieną 128 bitų vektorinį ALĮ ir vieną 32 bitų skaliarinį ALĮ. Rezultate įmanomi nepertraukiami skaičiavimai su slankiuoju kableliu 32 bitų tikslumu. Be to, kiekvienas viršūninis blokas turi srauto valdymo modulį („flow control“), kuris kontroliuoja duomenų apdorojimo procesą.



Po to, kai bus atliktas slaptų paviršių atkirtimas, perspektyvos paskirstymas (perkėlimas į apribotą erdvę), apžvalgos taško transformavimas ir kitos geometrinės operacijos, kitame etape pradės veikti surinkimo varikliukas („setup engine“), kuriame yra geometrijos „raster‘izavimo“ blokas. Iš jo pikseliniai duomenys patenka į naują paskirstymo procesorių „Ultra–Threading Dispatch Processor“. Pastarasis gali dalinti „shader‘inius“ duomenis į 512 paralelių srautų. Būtent optimizuojant pikselinius „shader‘ius“, ATi tikisi gauti didžiausią našumo prieaugį (taip pat remiantis nauja atminties architektūra, bet apie ją pakalbėsime šiek tiek vėliau).

Iš surinkimo varikliuko ir paskirstymo procesoriaus duomenys keliauja į pikselinius „shader‘inius“ blokus. Taip taip, blokus. ATi sudėliojo pikselinius blokus po keturis, sudarydama bendrus virtualius branduolius („Quad Pixel Shader Cores“). Šie branduoliai palaiko „Pixel Shader“ 3.0 standartą ir kiekvienas jų gali apdoroti iki 16 pikselių vienam srautui. Kiekvienas pikselinis blokas gali atlikti šešias „shader‘ines“ instrukcijas per vieną taktą (2 skaliarines, 2 vektorines, 1 tekstūrinę ir 1 šakavimosi).

Viename sraute gali būti iki 16 pikselių, o procesorius gali apdoroti iki 512 srautų vienu metu (vidutinio ir žemiausio lygio kortoms šis skaičius lygus 128). Srautai nėra panašūs į tradicinius CPU srautus, nes programuotojai už jų kūrimą neatsako. Pati korta automatiškai dalina ekrano grafinius duomenis srautų pagalba. Kadangi yra palaikomas kelių GPU srautų apdorojimas vienu metu, daugiau nebereikia persijungti tarp skirtingų instrukcijų: procesorius gali veikti su daugeliu kontekstinių duomenų vienu metu.

Aišku, visų registrų ir kintamų 512 srautų palaikymui reikės didelio registrų „failo“. Tačiau darbas su dideliu instrukcijų, pikselių ir srautų skaičiumi vienu metu leidžia efektingai sumažinti uždelsimus.

Paskirstymo į 4x4 (16 pikselių) blokus metu per pirmąją šakavimosi pusę praeina didžiausias blokų kiekis. Tuo pačiu metu mes minimizuojame tų blokų skaičių, kurie turėtų pereiti per du „rendering‘o“ etapus šešėlio išvedimui. Toks priėjimas yra geresnis negu skaidymas į stambius blokus, kadangi pastaruoju būdu per vieną ciklą buvo praleidžiamas pernelyg didelis duomenų kiekis. Taigi 4x4 blokai yra optimaliausias sprendimas ATi architektūrai. Rezultate gauname greitesnį atlikimą, palyginus su tradicine architektūra.

Kiekvienas naujos serijos čipas naudoja labai panašų duomenų srauto paskirstymo ir apdorojimo būdą. Skiriasi tik branduolio elementų, tokių kaip viršūniniai ir pikseliniai blokai, skaičius, taip pat atminties dydis.

DARBAS SU ATMINTIMI

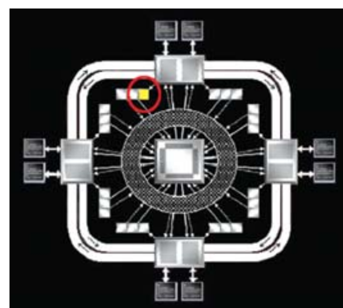
Žymių pakeitimų sulaukė ir atminties architektūra. Atminties kontroleris „persikraustė“ iš branduolio vidaus į „išorę“. Be to, ATi realizavo žiedinę magistralę („ring bus“), leidžiančią atsikratyti vėlinimų ir perkrovimų. Iš tikrųjų, kam didinti ir taip sudėtingos bei kompleksiškos architektūros sudėtingumą?

Nauja architektūra jau palaiko GDDR4 tipo atmintį, tačiau plokštėms teks tenkintis GDDR3 tol, kol ji nepasirodys pardavime.

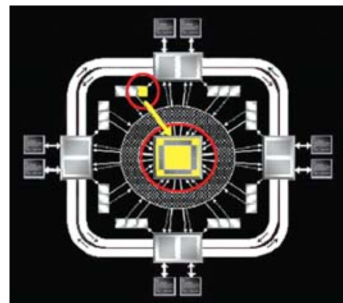
Per pastaruosius metus „high-end“ grafiniai čipai buvo įrengiami 256 bitų magistrale, paskirstyta į keturis 64 bitų kanalus. Tai sukeldavo nemažai sunkumų tiesiant linijas ir taktinius dažnius. Iš tikrųjų, nutiesti 256 linijas iš GPU prie atminties nėra taip paprasta. Gamintojams teko naudoti daugiasluoksnes spausdintines plokštes, skirtingai nuo paprastesnių sprendimų siaurajai magistralei.

256 bitų magistralei palaikyti procesorius privalo turėti 256 fizinius kontaktus. Pridėti tokį išorinių kontaktų skaičių taip pat nėra lengva, dėl to gamintojai buvo priversti taikyti apribojimus. Sudėtinga net elektriškai išvesti kontaktus ir surišti juos pagal dažnius.

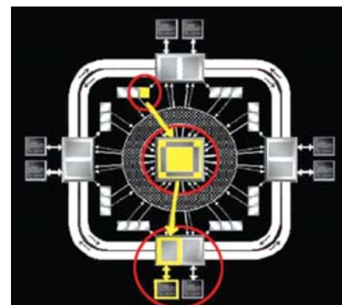
Taigi vietoje to, kad naudotų plačiąją magistralę našumo pagerinimui, ATi pasuko kitu keliu: pagerino valdymą ir vidinį duomenų „routing‘ą“. Vietoj keturių 64 bitų atminties kanalų, pajungtų prie didelio integruoto „cash‘o“, čipe naudojami keturi žiediniai stop blokai („ring stop“). Visi blokai per žiedą yra sujungti tarpusavyje su grafine atmintimi, keliais „cash‘ais“ ir klientais grafinio procesoriaus viduje. Kiekvienas stop blokas naudoja du 32 bitų pajungimus prie atminties modulių ir du 256 bitų išvesties kanalus prie kitų dviejų stop blokų. ATi teigia, jog tokia magistralė yra 512 bitų, kadangi tarp stop blokų yra naudojami du kanalai, kurių kiekvieno pralaidumas sudaro 256 bitus (priešingomis kryptimis).



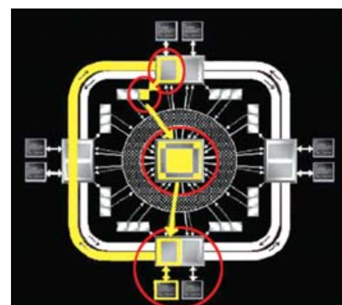
Nuskaitymo operacijos pradžia. Iš pradžių klientas nusiunčia užklausą reikiamai informacijai atmintyje.



Užklausą priima atminties kontroleris.



Atminties kontroleris siunčia komandą į reikiamą atminties modulį.



Pagaliau duomenys nuskaitomi ir siunčiami žiedine magistrale, kuri perduoda juos užklausimą atlikusiam blokui. Nuskaitymo ciklas baigtas.

„Routing‘as“ per 512 bitų vidinę magistralę leidžia ATi magistralei greitai gauti duomenis iš reikiamos vietos. Kiekvienas stop blokas jungiasi prie savo „cash‘ų“ rinkinio. GPU viduje yra daugiau nei 30 klientų, kuriems reikalingas priėjimas prie atminties. Kuomet vienas iš jų reikalauja duomenų, kurių nėra „cash‘e“, atminties kontroleris nukreipia užklausą stop blokui, prie kurio pajungta reikalinga atmintis. Po duomenų nuskaitymo, stop blokas perduoda duomenis žiedu tam stop blokui (ir „cash‘ui“), kuris yra arčiau kliento.

Akivaizdu, kad nauja architektūra kur kas geriau užpildo „cash‘us“ reikiama informacija. Iš tikrųjų, vietoj vientiso „cash‘o“ galime saugoti duomenis tame, kuris yra arčiau kliento. Taigi sumažinami duomenų perdavimui reikalingi uždelsimai. Be to, atminties kontroleriai gali veikti nepriklausomai, o tai — efektyvumo prieaugis.

Atminties architektūroje atsirado dar du privalumai. Pirmas — kanalų dizainas. X850 serijoje buvo keturi 64 bitų kanalai. X1000 naudoja aštuonis 32 bitų kanalus. Rezultate gauname didesnį duomenų perdavimų vienu metu skaičių ir pagerintą kanalų valdymą atminties kontroleriu.

Antrasis privalumas susijęs su „cash'o“ dizainu. Ankščiau „cash'as“ naudojo tiesinį atvaizdavimą („direct mapping“). Rezultate buvo įvykdomas tiesioginis kreipimasis, tačiau didėjant duomenų srautui, efektyvumas mažėjo. Dabar ATi naudoja pilnai asociatyvinį „cash'ą“. Sąnaudos jo valdymui yra didesnės, tačiau jis sugeba susidoroti su didesniu užklausų skaičiumi, be to, jo reikalavimai magistralės pralaidumui mažesni.

VAIZDO KOKYBĖS PAGERINIMAI

Aukštas HDR dinaminis diapazonas ir išlyginimas

Naujas procesorius padaro įspūdį, tačiau permainos neapsiriboja vien tik aparatiniu dizainu. Nuo šiol korta palaiko aukštą HDR dinaminį diapazoną ir išlyginimą. Trumpai paaiškinsime, kaip čipas atlieka HDR efektą. Dinaminis diapazonas — tai santykis tarp pačios žemiausios kadro reikšmės (tamsios) ir pačios aukščiausios (ryškios). Kuo daugiau bitų skiriama spalvų gyliui, tuo didesnis bus dinaminis diapazonas.

Pavyzdžiui:
8 bitai (sveiki skaičiai) — 256:1;
10 bitų (sveiki skaičiai) — 1024:1;
16 bitų (sveiki skaičiai) — 65 536:1;
16 bitų (su slankiuoju kableliu) — 2,2 trilijonai :1.

Daugelis monitorių palaiko tik 8 bitų spalvų gylį, todėl šio trūkumo pašalinimui grafinė korta sukuria specialius efektus, siekiant padidinti vartotojo stebimą dinaminį diapazoną. Aukštas dinaminis diapazonas bus įmanomas, jeigu bus paskirti daugiau nei 8 bitai vienam spalvų kanalui.

ATi siūlo HDR kartu su išlyginimu trim režimais: „multi-atranka“ („Multisampling Anti–Aliasing“, MSAA), laikinas išlyginimas („Temporal Anti-Aliasing“) ir naujovę — adaptyvinį išlyginimą („Adaptive Anti–Aliasing“, AAA), apie kurį papasakosime kiek plačiau. ATi teigia, kad X1000 serija palaiko platų HDR formatų diapazoną su maksimaliu greičiu 32 bitų režime (sveiki skaičiai, 10), su maksimaliu diapazonu 64 bitų režime (slankusis kablelis, 16 ir sveiki skaičiai, 10) ir kitas kombinacijas.

Aukštos kokybės anizotropinė filtracija ir adaptyvinis išlyginimas

ATi pridėjo dvi funkcijas į savo arsenalą. Pirmoji — dar vienas anizotropinės filtracijos lygis, kuris taip ir pavadintas — aukštos kokybės anizotropinė filtracija („High Quality“ AF). Tai dar vienas tekstūrų filtravimo būdas, skirtas vizualiai kokybei pagerinti.

Kita funkcija yra mums gerai pažįstama iš „nVidia“ kortų, nes ji yra vienas svarbiausių „7800 GTX“ architektūros patobulinimų. Turime omenyje skaidrų išlyginimą.

Žinoma, mes norime, kad daliniai skaidrūs paviršiai „Half–Life 2“ ir „Far Cry“ žaidimuose atrodytų tikroviškai. Ankščiau grafinėms kortoms kildavo nemažai sunkumų, tačiau kaip „nVidia“ pagerino kokybės kontrolę su TAA (laikinu išlyginimu), taip jai iš paskos nužygiavo ir ATi su AAA (adaptyviniu).

AVIVO

Funkcija „AVIVO“ (vaizdo užgrobimas ir atkūrimas) buvo anonsuota gerokai ankščiau, dar prieš pasirodant X1000 serijai. Anonso metu užgrobimo galimybe galėjo pasigirti tik „ATi Theater 550“ korta, o atkūrimo funkcija apskritai nebuvo prieinama. Tačiau dabar situacija pasikeitė — visa X1000 liniuotė palaiko „AVIVO“.

Žemiau pateikiama diagrama, kuri paaiškina visas „AVIVO“ konvejerio operacijas.



Pirmoje dalyje, kuri yra atsakinga už video užgrobimą, ATi naudoja standartinius žingsnius, tokius kaip automatinis signalo lygio reguliavimas, filtracija, 12 bitų keitimas „analog“ skaičius, aparatinis triukšmo filtras ir skaitmeninė demoduliacija. Visos jos skirtos užgrobto vaizdo kokybės pagerinimui.

Jeigu signalas skaitmeninis, jis iš karto pereina į dekodavimo dalį. Tuo tarpu analoginio šaltinio signalas privalo pereiti per kodavimo bloką, pakeisiantį jį į skaitmeninį pavidalą. „AVIVO“ palaiko H.264, VC–1, WMV9, WMV9 PMC, MPEG–2, MPEG–4 ir DivX formatus. H.264 yra „Blu–Ray“ ir „HD–DVD“ diskų suspaudimo formatas.

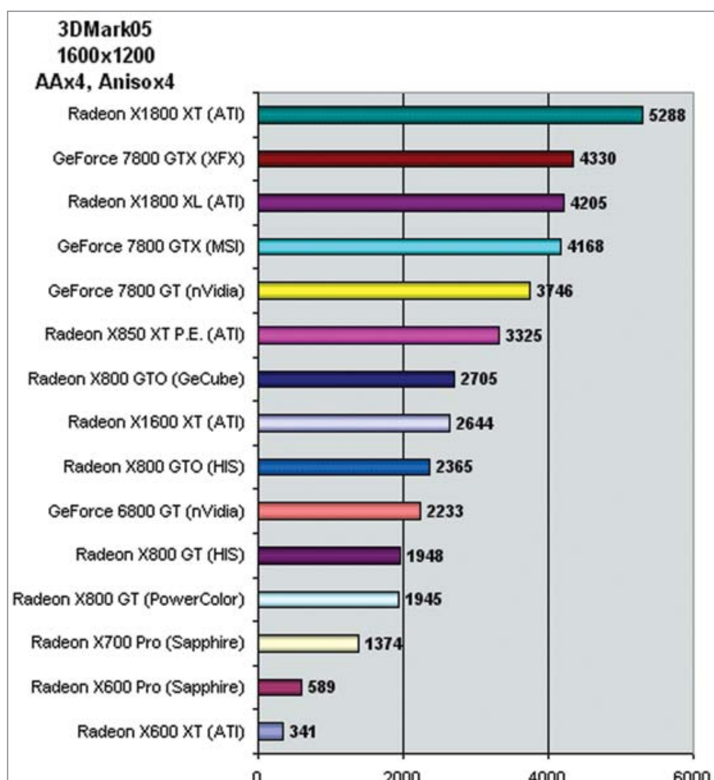
Dekodavimo etape duomenys gali būti verčiami į H.264, MPEG–2, MPEG–4, VC–1 arba WMV9 formatus. Po to jie patenka į vizualizacijos varikliuką („display engine“). Pastarasis užtikrina gama ir spalvų korekciją, suspaudimą ir, priklausomai nuo išvesties, „dithering“ efektą — tam, kad paveiksliukas geriau atrodytų ekrane.

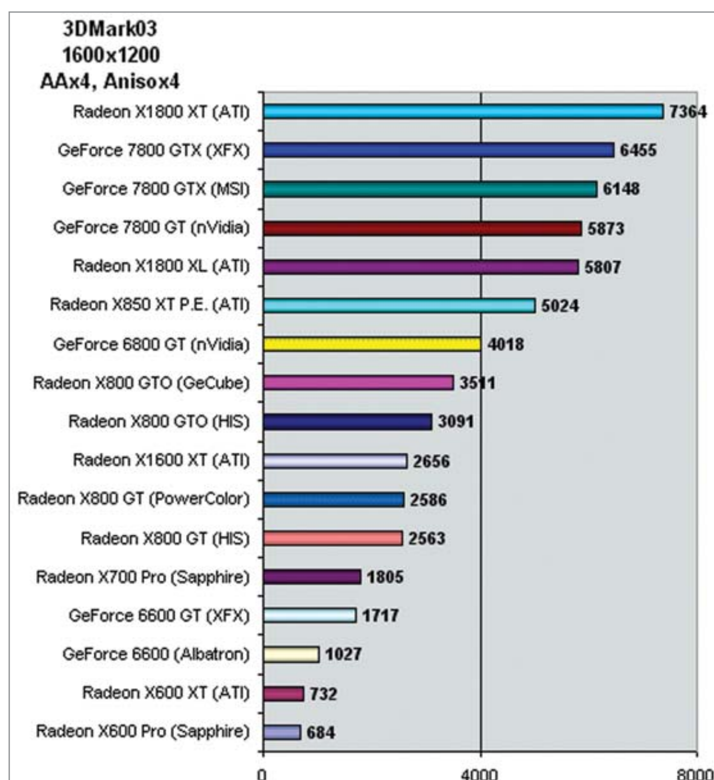
ATi skelbia, kad „AVIVO“ yra pilnai suderinama su naujausia LCD technologijų karta. Ji palaiko aukštas skiriamąsias gebas, naujus kadrų formatus, greitesnį atsako laiką ir tikslesnį spalvų perdavimą.

REZIUMĖ

Naujos ATi kortos, be jokios abejonės, padaro didelį įspūdį. Jose panaudoti elitiniai grafiniai sprendimai skirti tiems vartotojams, kurie nori paties geriausio. Taigi, jei galite priskirti save prie tų entuziastų, kurie nuolat stengiasi įrengti savo sistemą šiuolaikiškiausia „geležimi“, arba esate didelis ATi fanas, neabejokite — paskutinių dešimties mėnesių laukimas pasiteisino. Sveiki atvykę į naują epochą! Naują liniją visai pagrįstai galima vadinti sekančiu laipteliu ATi istorijoje. Laipteliu, užtikrinančiu kanadiečių kompanijai tikrai perspektyvią ateitį.

Na o pabaigai siūlome užmesti akį į dviejų pastarųjų 3D Mark testų rezultatus (aukščiausi įmanomi grafiniai nustatymai). Pažanga akivaizdi.





Jums reikia dovanos?



ar tikro KOKYBIŠKO GARSO?



Pirkdami ALTEC Lansing kolonėles
Jūs negausite jokios papildomos dovanos,

JŪS GAUSITE ITIN NATŪRALŲ SKAMBESĮ

ALTEC LANSING®

GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

ULTIMATE SPIDER MAN

Gaudyti robotą
Niekaip negaliu jo pagauti.
Romas, Rokiškio raj.

Jeigu robotu vadini Rhino, tai tu jo nepagausi. Gaudyk jį, kol pasibaigs misija, nes po misijos tu su juo susikausi.

MAFIA

Kai pereini visas misijas, atsiranda naujas režimas. Ten galima rasti žmonių, kurie jums duoda užduotis, o kai pereinate užduotį, gaunate mašiną. Kur visi žmonės, kurie duoda užduotis?
Andrius, Lentvaris

Iš viso yra devyniolika tokio tipo misijų, kurias tau duoda ne žmonės. Misija prasideda suradus tam tikras mašinas.

GTA SAN ANDREAS

Las Venturas 1 Demo versija
Reikia neleisti Madd Dogg nušokti ant grindinio, reikia išgelbėti Walton. Nespėju nubėgti prie mašinos. Jis nušoka.
Dovydas, Panevėžys

Kaip įmanoma greičiau nubėk prie sunkvežimio, kuriame prikrauta daug dėžių, ir privažiuok prie kazino. Netrukus jis nušoks, o tau reikės pastatyti sunkvežimį būtent toje vietoje, kurioje jis nukris.

ULTIMATE SPIDER–MAN

Kai sustabdai 100 nusikaltimų, surenki visus išmėtytus rutuliukus, ką gauni? Ir kaip atrakinti visus Spider–Man kostiumus? Perėjau visą žaidimą, bet atsidarė tik vienas kostiumas.
Arvydas, Šilalės raj.

Sustabdyti nusikaltimai ir surinkti kamuoliukai atrakina kostiumus. Kiekvienam kostiumui reikia skirtingo skaičiaus sustabdytų nusikaltimų ir rutuliukų. Iš viso yra penki kostiumai. Pirmajam reikės 30 sustabdytų nusikaltimų ir 30 rutuliukų, antrajam – 50 sustabdytų nusikaltimų ir 50 rutuliukų, trečiajam – 75 sustabdytų nusikaltimų ir 75 rutuliukų, ketvirtajam – 90 sustabdytų nusikaltimų ir 90 rutuliukų, penktajam – 100 sustabdytų nusikaltimų ir 190 rutuliukų.

GTA SAN ANDREAS

Kur visos merginos?
Andrius, Lentvaris



Yra penkios merginos: Denise, Millie, Michelle, Helena, Katie. Žemėlapyje šių merginų namai yra pavaizduoti širdimis.



GTA SAN ANDREAS

Ar visose sporto salėse už naujus kovos smūgius duoda procentus? Aš pirmame mieste procento negavau.
Tomas, Prienai

Visose sporto salėse už naujus kovos smūgius duoda procentus, tačiau, prieš pradėdamas ieškoti naujų kovos smūgių, užsiaugink raumenis, kilnodamas svorius.

COLD FEAR

Storage Shed
Man reikia sunaikinti generatorius, bet aš jų niekur nerandu. Ačiū.
Tomas, Pasvalio raj.

Komunikacijos kambaryje, nužudęs tris rusų kareivius, apieškok stalus. Radęs dokumentą, perskaityk jį. Tame pačiame kambaryje rasi generatorius, kuriuos tau reikės sunaikinti.





Yu-Gi-Oh!

Naujausias animacininis serialas

Yu-Gi-Oh

kiekviena, darbo diena, 14.45 per



NFS MOST WANTED

Veskite kodus pačiame pirmame ekrane po įvadinių filmukų, prieš paspausdami Enter:

Atrakinti automobiliai — iammostwanted
Burger King iššūkis — burgerking
Pontiac GTO — givemethegto
Castrol Ford GT — castrol

CALL OF DUTY 2

Pasirinkite „Game Options“ ir įjunkite konsolę. Žaisdami spauskite ~ ir iškvietę langą įrašykite „developer 1“. Pasirodys „Load“ mygtukas. Spauskite ant jo ir pasirinkite norimą lygį. Tada užsikrovus vėl iškvieskite konsolę ir suveskite „devmap“. Vėl iškvieskite konsolę ir veskite kodus:

Dievo režimas — god
Užpildyti amuniciją ir granatas — give ammo
Visi ginklai, amunicija, šarvai ir sveikata — give all
Duoti nurodytą daiktą — give <pavadinimas>
Skrydžio režimas — ufo
Kiaurai sienas — noclip
Nematomas — notarget
Savižudybė — kill
Teleportacija į tašką — jumptonode
Lygio pasirinkimas — map <pavadinimas>
Misijos rinkinio pasirinkimas — /seta <pavadinimas>

CIVILIZATION IV

Reikia redaguoti žaidimo failą, tad pasidarykite jo kopiją prieš kažką keisdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite failą „civ4config“ žaidimo kataloge. Pakeiskite eilutę „CheatCode = 0“ į „CheatCode = chipotle“. Žaidimo metu spauskite ~, konsolės lange įveskite kodą „Game.toggleDebugMode“ ir tuomet spauskite klavišus:

Pasaulio redaktorius — [Ctrl] + W
Sumažinti pažymėto dalinio jėgą 0.2 — [Shift] + [
Padidinti pažymėto dalinio jėgą 0.2 — [Shift] +]
Padidinti auksą 1000 — [Ctrl] + 4
Parodyti meniu — [Ctrl] + D
Įterpti miestą/dalinį — [Ctrl] + [Shift] + Left Mouse Button
Padidinti pažymėto miesto populiaciją 1 — [Shift] + [Plus]
Padidinti pažymėto miesto kultūrą 10 — [Ctrl] + [Plus]
Gamybos pabaiga pažymėtam miestui — [Plus]
Pakelti pažymėto dalinio lygį — [Ctrl] + [Plus]

ADVENT RISING

Spauskite Tab ir konsolės lange veskite kodus:

Dievo režimas — God
Visi įgūdžiai 5 lygio — BadAss
Vieno smūgio žudymai — Invincible
Neribota amunicija / galia — UseAmmo
Persikelti į taikinio vietą — Teleport
Savižudybė— Suicide
Sustabdyti visus ne žaidėjo objektus — PlayersOnly
Duoti H.A.Z.E. — Blaster
„Faust“ — Pistol
XJ9 — XJ9
„Talmage“ — Launcher
„Talon“ — SeekerPistol
„Acolyte“ — PulseGun
„Darkfire“ — SeekerXJ9
„Discord“ — SeekerMicrowaveGun
„Kaull“ — Assault
„Fury“ — SeekerLauncher
„Stalker“ — Photon
„Stun Gun“ — StunGun

AGE OF EMPIRES II

Spauskite Enter ir chat lange veskite kodus:

1000 akmens — rock on
1000 medžio — lumberjack
1000 aukso — robin hood
1000 maisto — cheese steak jimmy's
Pilnas žemėlapis — marco
Nėra šešėlių — polo
Greitos statybos* — aegis
Valdyti gyvūnus — natural wonders
Staigi pergalė — i r winner
Staigus pralaimėjimas — resign
Savižudybė — wimpywimpywimpy
Aukštas greitas nenaudingas kaimietis** — i love the monkey head
Pėstininkas vaidinantis beždžionę — furious the monkey boy
„Shelby Cobra“ su dvigubais kulkosvaidžiais*** — how do you turn this on
Užmušti nurodytą priešininką — torpedo<skaičius>
Sunaikinti visus priešininkus — black death
Sabotuoti dalinį — to smithereens

* tai paveiks visus žaidėjus
** neveikia kampanijoje
*** automobilis pasirodys jei tik bus miesto centras

BLOODRAYNE

Opcijose pasirinkite „Cheat“ ir sujunkite stulpelius iš žodžių.

Dievo režimas — TRIASSASSINDONTDIE
Atstatyti sveikatą — LAMEYANKEEDONTFEED
Užpildyti kraujo troškimą — ANGRYXXXINSANEHOOKER
„Time Factor“ režimas — NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE
Lygio pasirinkimas— ONTHELEVEL
Sustoję priešai — DONTFARTONOSCAR
Parodyti ginklus — SHOWMEMYWEAPONS
„Gratuitous Dismemberment“ režimas — INSANEGIBSMODEGOOD

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Sustabdykite žaidimą ir veskite kodus opcijų ekrane:

Pagrindinis kodas— backdoor
Lygių pasirinkimas — roadtrip
Visi veikėjai — YOHOMIES
Visi sukurti veikėjai — WeEatDirt
Visos lentos — givemesomewood
Visi FMV filmukai — Peepshow
„Doom“ lenktynininkas ir „Gearbox Tribute“ FMV filmukas — idkfa

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

Kaip vardą įveskite SOYINCAPAZ. Taip pat kodų režimas gali būti aktyvuotas misijos metu suvedant šį žodį (nematysite ką vedate). Tada spauskite kodus žaidimo metu:

Padėti nurodytą komandosą po rodykle — [Shift] + X
Nepažeidžiamumas — [Ctrl] + I
Nematomumas — [Ctrl] + V
Praleisti misiją — [Ctrl] + [Shift] + N
Sunaikinti visus priešininkus — [Ctrl] + [Shift] + X

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

GRUODIS

09 BABAR'S ROYAL COIN CAPER	MOKOMASIS
09 CRAZY FROG RACER	LENKTYNĖS
09 DIPLOMACY	STRATEGIJA
09 DYNASTY WARRIORS 4 HYPER	VEIKSMO
09 FRANKLIN THE TURTLE: TRIPLE PACK	MOKOMASIS
09 PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES	VEIKSMO
09 SUPER RUGBY LEAGUE 2	SPORTAS

SAUSIS

10 AUSSIE VIDEO SLOTS	KAZINO
25 PLAYBOY: THE MANSION PARTY PACK	LIFESIM

VASARIS

07 STAR WARS: EMPIRE AT WAR	STRATEGIJA
10 CHICKEN LITTLE	NUOTYKIŲ
10 HEART OF EMPIRE: ROME	STRATEGIJA
17 GEORGE ROMERO'S CITY OF THE DEAD	FPS
24 GHOST WARS	STRATEGIJA
24 PACIFIC STORM	STRATEGIJA
24 SPECNAZ: PROJECT WOLF	FPS
24 TYCOON CITY: NEW YORK	STRATEGIJA

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

1. AGE OF EMPIRES 3 5
2. CALL OF DUTY 2 5
3. BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES 2
4. THE SIMS 2 64
5. CIVILIZATION IV 5
6. THE SIMS 2: NIGHTLIFE 12
7. THE MOVIES 4
8. NEED FOR SPEED: MOST WANTED 2
9. F.E.A.R.
10. HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

GNT TOP 10

1 WORLD OF WARCRAFT
2 THE SIMS 2 NIGHTLIFE EXPANSION PACK
3 THE SIMS 2
4 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
5 HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
6 NBA LIVE 06
7 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE EXPANSION PACK
8 CIVILIZATION 4
9 THE SIMS 2 CHRISTMAS PARTY PACK
10 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

GRUODIS

15 CASINO ISLAND TO GO
15 GREAT ESCAPES TO GO
15 MAH JONG GARDEN TO GO
15 POPPIT! TO GO
15 SWEET TOOTH TO GO
15 TUMBLE BEES TO GO
15 WORD WHUMP TO GO
15 WORDJONG TO GO
16 HALF-LIFE 1 ANTHOLOGY
30 DREAMWORKS: ACTION PACK

SAUSIS

27 TORINO 2006 WINTER OLYMPICS

VASARIS

02 NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY
02 PAC-MAN WORLD 3
10 STAR WARS: EMPIRE AT WAR

SKAITYTOJŲ TOP 15

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
3. HALF-LIFE 2
4. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
5. NBA LIVE 2005
6. STAR WARS KOTOR 2: THE SITH LORDS
7. COUNTER STRIKE 1.6
8. PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
9. DOOM 3
10. QUAKE 3
11. BATTLEFIELD 2
12. THE SIMS 2
13. SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
14. LINEAGE II
15. STRONGHOLD: CRUSADER



KING KONGAS

„KING KONG“ JAV, 2005
REŽISIERIUS: PETER JACKSON
AKTORIAI: NAOMI WATTS, JACK BLACK, ADRIEN BRODY



Barzdotasis Naujosios Zelandijos gyventojas, trejus metus stulbinęs žiūrovus savo „Žiedų valdovo“ didybe, po trilogijos ėmėsi ne ką mažesnio darbo. Kalbama ne tik apie fizinę didybę, bet ir apie senosios klasikos atgimimą, nes tai yra labai jautri žiūrovams tema. Senųjų klasikinių filmų gerbėjai vienareikšmiškai puikiai vertina 1933–ųjų metų kino filmą, o daugeliui dar sovietmečio eros pabaigoje spėjusių pagyventi žmonių 1976–ųjų „King Kongas“ tapo vakarietiško kino simboliu ir užpildydavo pilnutėles senųjų kino teatrų sales. Režisieriui tenka labai atsakinga užduotis trečią kartą atgaivinti Didžiąją Beždžionę. Rodos, praėjo tik trisdešimt metų nuo pastarojo jo pasirodymo, tačiau žinant, kokiais devynmyliais šuoliais per šį laikotarpį „straksėjo“ technologijos, „King Kongo“ atgimimas tikrai pateisinamas.

Laimei (na, dar neaišku, ar laimei, tačiau futuristinio filmo apie „King Kongą“ ar paskutinės serijos tęsinio nelabai norėtųsi žiūrėti), režisierius filme mus perkels į praeitį, tikrąjį Beždžionės „gimimo“ laikotarpį. Grupė tyrinėtojų ir dokumentinių filmų kūrėjų keliauja į paslaptingą Kaukolių salą (netoli Sumatros — vienos iš dabartinės Malaizijos salų). Tikslas, be abejo, patikrinti legendas, pasakojančias apie gigantišką joje gyvenančią gorilą, vardu Kongas. Nukeliavę jie išties atranda King Kongą, tačiau kartu su juo džiunglėse gyvena ir aibė priešistorinių gyvių. Tyrinėtojai susiduria ne tik su Kongu, bet ir su jo didžiausiais priešais — dinozaurais. Kaip ir reikia tikėtis, mergina (šį kartą vienintelės King Kongo tramdytojos vaidmuo atiteko Naomi Watts) sugeba numalšinti beždžionės agresiją ir su tyrėjais Kongą parsivežti į Niujorką. Jau galima spėti, kokia ateitis laukia nelaimingo Kongo parodose, tačiau ar ilgai paprastos žmonių apsaugos priemonės sulaikys šią didžiulę beždžionę?

Kartu su filmu pasirodo ir kompiuterinis žaidimas, kuriame valdysime tiek pagrindinį filmo herojų tyrinėtoją, tiek ir patį King Kongą.

„King Kongas“ Lietuvos ir pasaulio kino teatruose nuo gruodžio 16 dienos.



Žurnale daugiau vietos turėtų užimti (įvertink 1–5 balais):

- Skaitytojų laiškai
- Skaitytojų recenzijos
- verslo naujienos
- Žaidimų naujienos
- Kibersportas
- Lietuvos naujienos
- Temos
- News
- Mėnesio žaidimas
- Review
- Klasika
- Expert
- Hardware
- Kita

Labiausiai patiko (įvertink 1–5 balais):

- Skaitytijų laiškai
- Skaitytojų recenzijos
- Verslo naujienos
- Žaidimų naujienos
- Kibersportas
- Lietuvos naujienos
- Temos
- News
- Mėnesio žaidimas
- Review
- Klasika
- Expert
- Hardware
- Kita

Skaitytuose numeriuose pasigedau (įrašyk viską, apie ką norėjai pasakyti, bet žurnale neradai):

Mano manymu geriausias:

Šis straipsnis

Šis viršelis:

Šis numeris:

Mano manymu blogiausias:

Šis straipsnis

Šis viršelis:

Šis numeris:

Mėgiamiausias apžvalgų autorius:

Man________ metų.

PC naudojuosi_______ metų.

Internetu naudojuosi_______ metų:
namie
ne namie

Per mėnesį aš išbandau:
______ originalių žaidimų.
______ piratinių žaidimų.

Laisvalaikiu mėgstu (kai nežaidžiu su PC:))

Geriausias 2005 metų žaidimas:

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIO PLAKATO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:
lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

A N K E T A

IŠKIRPKITE IR ATSIŲSKITE VISĄ LAPĄ.
Galite laimėti: „Logic3 Dancemat“, „Logic3 proflight“ vairalazdę, „Warcraft III“ animacijos DVD.

EXPERT CLUB

STAR WARS BATTLEFRONT II GIDAS

PĖSTININKAI

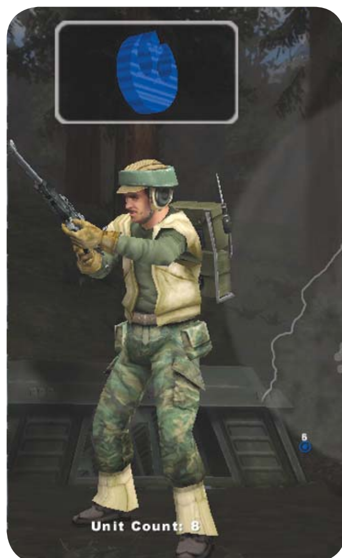
„Battlefront 2“ žaidime yra keturios pagrindinės pėstininkų klasės. „Galactic Conquest“ režime turėsite daugumą jų atrakinti, tačiau visos klasės atrakinamos istorijos režime „Rise of an Empire“. Dvi specialios klasės reikalauja, kad jūsų aktyvūs žaidėjai gautų tam tikrą skaičių taškų, žudydami priešus ir užimdami komandinius taškus — taip specialiosios klasės atsirakina tam mūšiui. Tai bendra visoms frakcijoms.

Specialios klasės yra labai galingos, palyginus su įprastais daliniais, todėl jų skaičius vienu metu yra ribotas. Žaidžiant tinkle, geriau koncentruotis į labiau įprastus dalinius. Naujokai, susižavėję specialiomis klasėmis, dažniausiai daugiau pakenkia komandai, nei jai padeda.

LENGVIEJI EILINIAI KARIAI

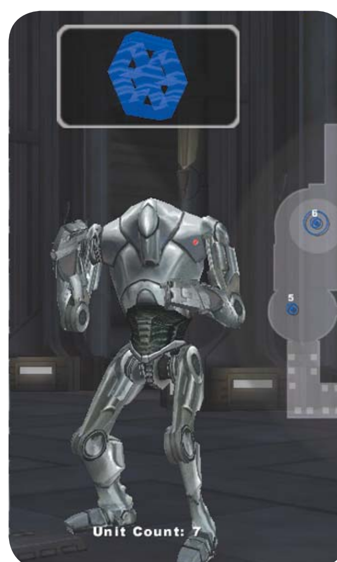
Galimi ginklų apdovanojimai — pistoletas (šeši užmušimai su pistoletu) ir šautuvas (dvylika užmušimų su šautuvu)

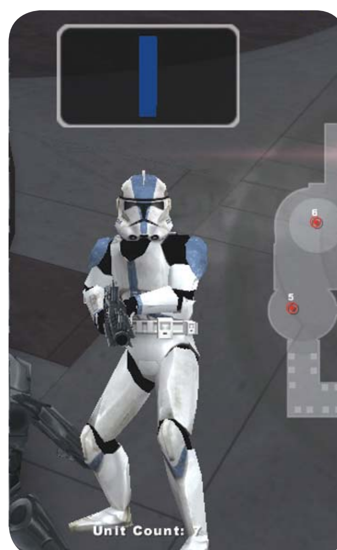
Standartinis kareivis. Turėdami pakankamai amunicijos ir laiko, kariai gali sunaikinti bet kokį tikslą ar transporto priemonę, tačiau nelabai greitai. Didžiąją dalį žaidimo šie daliniai formuoja jėgos centrą, nes jie puikiai naikina priešų pajėgas. Masinės atakos yra priimtinos, jei jūsų daugiau už priešo pajėgas. Reikia pastebėti, kad sukilėlių eiliniai turi daugiausia amunicijos, o Respublikos kariai mažiausiai. Droidų eiliniai turi imunitetą dusinimui.



Sukilėlių Alianso karys
Terminiai detonatoriai: 4.
Puolimo šautuvas: 300 šovinių.
Pistoletas ar panašus ginklas.

Konfederacijos Super kautynių droidas
Mini raketos: 3.
Puolimo šautuvas: 250 šovinių.
Pistoletas ar panašus ginklas.





Senosios respublikos karys klonas
Terminiai detonatoriai: 4.
Puolimo šautuvas: 200 šovinių.
Pistoletas ar panašus ginklas.



Imperijos karys
Terminiai detonatoriai: 4.
Puolimo šautuvas: 250 šovinių.
Pistoletas ar panašus ginklas.

SUNKIEJI KARIAI

Galimi ginklų apdovanojimai: sekančios raketos (keturi kritiniai pataikymai į transporto priemones), pistoletas (šeši užmušimai pistoletu).

Sunkiųjų ginklų kariai dalinasi tuo pačiu arsenalu. Raketos žaidime daro daug žalos, tačiau nenužudo daugumos priešų su aplinki-

ne (splash) žala. Taip pat jos lėtos ir reikalauja laiko, kad pasiektų optimalų žalos lygį. Vienintelė vieta, kada reikia tokio vyruko, tai puolant priešų komandinį tašką ir žinant, kad čia atsiranda transporto priemonės. Naikinkite tuščius tankus ar lipkite į juos, tačiau jei priešas spėja įšokti, raketsvaidininkas vienintelis gali jus išgelbėti.

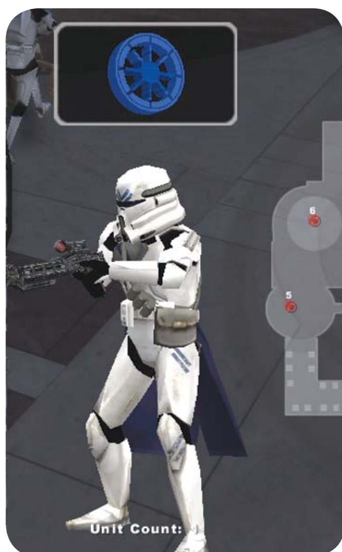


Sunkiųjų ginklų daliniai (visos frakcijos)
Terminiai detonatoriai: 2.
Žemės minos: 4.
Raketsvaidis: 7 raketos.
Pistoletas ar panašus ginklas.

SNAIPERIAI

Galimi ginklų apdovanojimai: pistoletas (šeši užmušimai pistoletu) ir šautuvas (šeši „hedšotai“ su šautuvu).

Snaiperį geriau leisti rinktis DI sąjungininkams, nei pačiam dažnai žaisti. Šaudymo dažnis yra lėtas ir tinka tik tuo atveju, jei priešas užėmęs gynybinę poziciją. Puolantys priešai snaiperį užmuš. Snaiperiai naudingi dideliuose žemėlapiuose („Kamino“, „Kashyyyk“, „Mygeeto“ ar „Hoth“), o labiau ribotuose („Tantive“, „Polis Massa“ ir „Yavin“) yra nelabai naudingi. Iš esmės DI snaiperiai šaudo gerai, netgi parinkus normalius nustatymus. Pasiimkite vieną ar du, kai pradėsite priešo komandinio taško puolimą, kad turėtumėt priedangą. Tiesiog įsitikinkite, kad nestojate prieš tankus.



Snaiperiai (visos frakcijos)
Terminiai detonatoriai: 2.
Automatiniai bokšteliai: 1.
Snaiperio šautuvas: 35 šoviniai.
Pistoletas ar panašus ginklas.

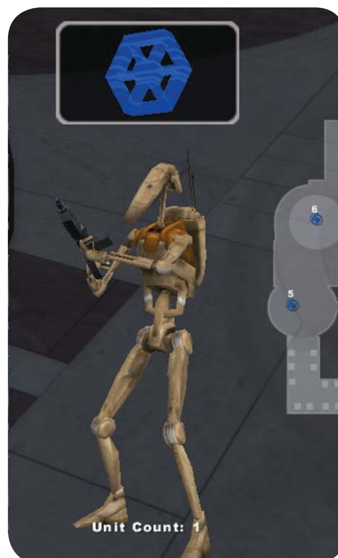
INŽINIERIAI

Galimi ginklų apdovanojimai: šratinis šautuvas (aštuoni užmušimai šratiniu) ir transporto priemonės energijos regeneracija (priešų transporto priemonės „nulaužimas“).

Palaikantys darbininkai, galintys ne tik pataisyti transporto priemones, droidus ir bokštelius, bet ir nulaužti priešų aparatus ir juos padaryti laikinai neveiksniais. Be to, inžinieriai nešioja daug bendrų šovinių ir gyvybės atsargų, kas leidžia gydyti sąjungininkus ir save. Geriausiai inžinieriai valdo transporto priemones, tad jei patinka su jomis žaisti, laikykitės inžinieriaus. Nulaužta priešų transporto priemonė leis tam inžinieriui atstatyti savo sveikatą jame, kas labai patogu žiauriuose mūšiuose.



Sukilėlių kontrabandininkas ir Imperijos inžinierius
Detonacijos paketai: 3.
Atsargų paketai: 5.
Šratinis šautuvas: 240 šovinių (šaudo po 8).
Žnyplės.



Separatistų droidų inžinierius ir Respublikos klonų inžinierius:
Detonacijos paketai: 3.
Atsargų paketai: 5.
Šratinis šautuvas: 320 šovinių (šaudo po 8).
Žnyplės.

SPECIALI KLASĖ, 1 TIPAS

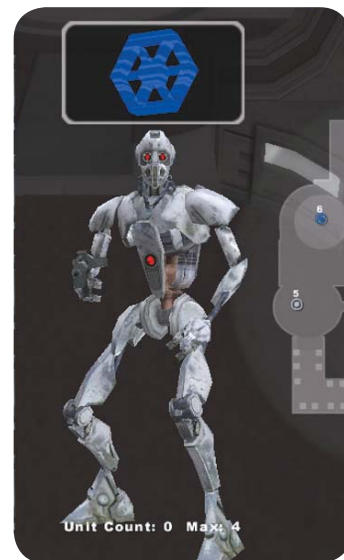
Galimi ginklų apdovanojimai: pistoletas (šeši užmušimai pistoletu), kuris galimas tik Klonų vadui.

Pirmasis specialios klasės tipas susideda iš įvairių dalinių. Kiekvienas jų skirtingas, tad trumpai visus pristatysime. Visi pirmosios specialios klasės daliniai apriboti iki keturių aktyvių vienetų vienai frakcijai vienu metu.



Sukilėlių Alianso šnipas
Laiko bomba: 3.
Regeneracija: 1.
Degintuvas: 145 šoviniai (šaudo po 10).
Nematomumas.

Šnipai yra esminis dalinys CTF (vėliavos pagrobimo) žaidimams ir lengvai ginamų komandinių taškų užėmimams. Jų nematomumas priklauso nuo staminos — bėgant jis greičiau pasibaigs. Geriausias dalykas šiems vyrukams yra sėlinti aplink pagrindinę kovą ir vengti susišaudymų. Priartėjus prie priešininko komandinio taško, reikia įsijungti nematomumą, o praėjus už priešininko, paleisti kulkas į galvas ar tiesiog numesti laiko bombą. Šnipai taip pat tinka nužudymams ir neįtariančių priešų sunaikinimui, kuomet jie šaudo į kažką kitą. Šnipai ne visuomet prieinami, o „Galactic Conquest“ režime praktiškai nereikalingi.



Konfederacijos droidas sargybinis
Žvalgybos droidas: 1.
Neuro nuodai: 1.
Šautuvas be atatrankos: 30 šovinių.
Radiacijos skleidėjas: 15 šovinių.

Šie droidai yra asmeniniai Grevious sargybiniai, galintys prieiti prie daugelio ginklų. Pagrindinis jų tikslas yra paremti kitus droidus, o ne vesti puolimą patiems. Nedideli jų amunicijos kiekiai leidžia jiems kovoti tik trumpuose susidūrimuose. Jų neuro nuodai gali pažeisti priešus, o žvalgybinis droidas leidžia nukauti įsibrovėlius iš saugaus atstumo. Geriau žaisti su Droideka, jei norite daugiau veiksmo. Sargybiniams praktiškai niekad netenka rimčiau pasireikšti.

Senosios Respublikos Klonų vadas
Susivienijimo gynybos padidėjimas: 1.



Žvalgybinis droidas: 1.
Grandininis ginklas.
Pistoletas ar panašus ginklas.

Klonų vadas yra geriausias pasirinkimas prieš džedajus ir situs. Grandininis ginklas yra šio dalinio šlovės pagrindas. Kai jis įsisuka ir pasileidžia, bet kas, esantis priešais, bus nukautas. Tokių vadų būrelis tinkle suniokos bet kokias tolygias ar silpnesnes pėstininkų pajėgas. Tačiau yra ir kita pusė — kartais ginklas neiššaus net paspaudus gaiduką. Tuomet reikia staigiai pasiimti pistoletą ir vėl sugrįžti prie grandininio ginklo, tada viskas veiks.



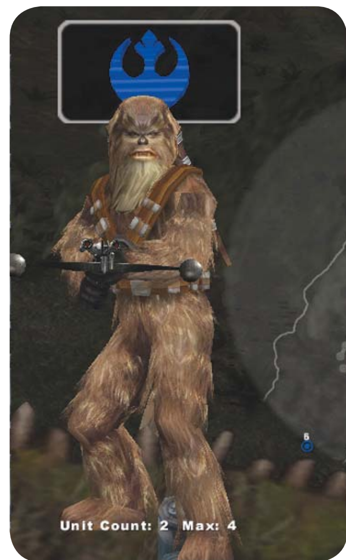
Imperijos karininkas
Įniršio žalos padidinimas: 1.
Žvalgybinis droidas: 1.
Garso „blasteris“: 35 šoviniai.
Minosvaidis: 25 šoviniai.

Imperijos karininkas panašus į sargybinį ar šnipą, nes yra daugiau palaikantis dalinys, neturintis ginklo su nesibaigiančia amunicija. Karininkai daro daug žalos, nes jų arsenalas galingas. Sujunkite tai su įniršio žalos padidinimu gretimiems kariams ir gausite nemažą priedą Imperijos armijai.

SPECIALI KLASĖ, 2 TIPAS

Galimi ginklų apdovanojimai: pistoletas (šeši užmušimai pistoletu), tik Klonų ir Tamsiems kariams.

Kaip ir pirmajam tipui, visus aptarsime atskirai. Visi daliniai apriboti iki keturių vienu metu, išskyrus Droideką, kuris ribotas iki 3.

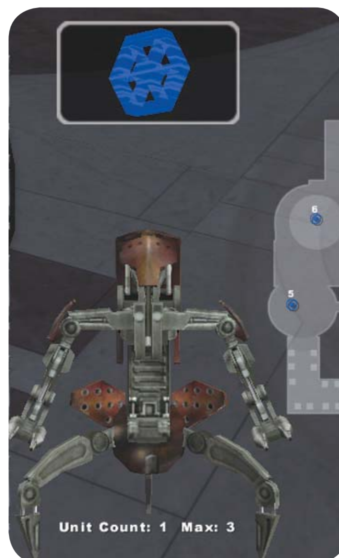


Sukilėlių Alianso vukis
Terminiai detonatoriai: 4.
Žvalgybinis droidas: 1.
Arbaletas: 210 šovinių.
Granatsvaidis: 15 šovinių.

Sunkūs ir lėti vukiai yra pagrindiniai puolimo vyrukai, jei jūsų tikslas yra amunicijos droidas. Arbaletas gali būti pakrautas ir padaryti daugiau žalos (atitinkamai sunaudoja daugiau amunicijos) ir daugumą priešų nukauna vienu smūgiu. Džedajų ir sitų herojai turėtų vengti kovos su vukiais, nes jie užima jūsų herojaus stulpelį. Jie negali laimėti vienas prieš vieną, tačiau trys ar keturi gali nukauti jūsų lyderį.

Konfederacijos Droideka
Skydas
Droideka „blasteris“

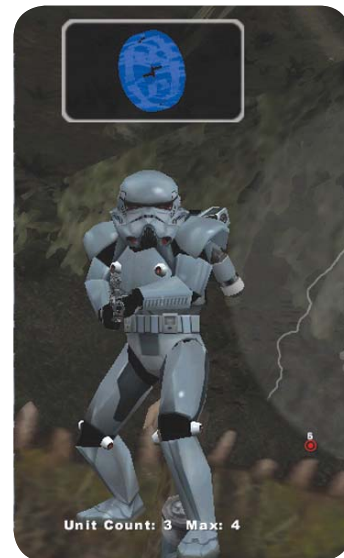
Droidekos yra patys unikaliausi daliniai žaidime. Jie ne tik turi imunitetą dusinimui, tačiau gali sukurti skydą tuo pat metu šaudydami į priešus. Teisingose rankose šie daliniai yra labai galingi, netgi nepaisant to, kad jų galima turėti tik tris. Droidekos skydas yra neamžinas — jį gali sunaikinti nepertraukiama ugnis (ypač iš transporto priemonės), o džedajai ir sitai gali sukapoti jį šviesos kardu. Tačiau keliaudami su kita sąjungininkų mase, šie droidai labai pavojingi.





Senosios Respublikos klonas Jet karys
Terminiai detonatoriai: 4.
EMP skleidėjas: 8 šoviniai (kintama žala).
Pistoletas ar panašus ginklas.

Jet kariai yra lengvai ginkluoti daliniai, turintys galimybę skraidyti su „džetpakais“. Jų mobilumas dingsta, jei jie neša vėliavos objektą (kaip džedajų holokroną ar galios celę). Tai verta įsidėmėti, prieš rizikuojant būti nušautam, aktyvuojant „džetpaką“. Šie kariai puikiai tinka užpuolimui iš užnugario ir yra pagrindinis „Battletech“ visatos elementas. Viena jų silpnybių yra EMP ginklo amunicijos trūkumas. Verta pasikliauti pistoletu ir, sušaudžius šešis priešus, gauti jo patobulinimą. Tik nepamirškite, kad žuvus patobulinimas dings.



Imperijos Tamsusis karys
Terminiai detonatoriai: 4.
Arkos skleidėjas: 25 šoviniai (kintama žala).
Pistoletas ar panašus ginklas.

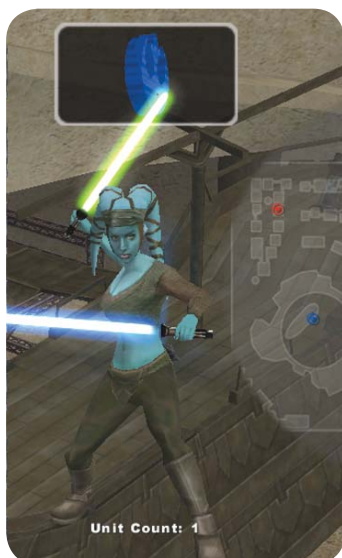
Tamsusis karys panašus į Jet karį, išskyrus pagrindinį ginklą. Arkos skleidėjas iš esmės yra Palpatino jėgos žaibas, tik turi daugiau smogiamosios galios, nes jį galima pakrauti ir taip atlikti praktiškai vieno smūgio užmušimus. Pilnai pakrautas užtaisas daugumai priešų karių paliks tik vieną smūgio tašką, tokiu atveju greitai pasikeiskite į pistoletą ir juo pribaikite priešą (nepamirškite apie pistoleto patobulinimą). Šiuos karius verta rinktis prieš džedajus. Pakraukite arką, šaukite, atšokite, kol persikrausite. Anksčiau ar vėliau džedajus kris!

HEROJAI IR PIKTADARIAI

Lyderius galima rinktis tik tam tikrose planetų žemėlapių vietose. Jie niekad nepasirodo kosminiuose mūšiuose. Herojai tinka „Conquest“, „Galactic Conquest“ ir „Rise of Empire“ režimams. „Galactic Conquest“ režime naudokite lyderio „Bonus Item“ tik tada, jei norite žaisti šiuo herojumi šiame mūšyje, kitaip reiktų pasaugoti kreditus kam nors geresniam.

DŽEDAJŲ IR SITŲ HEROJAI

Visi džedajų ir sitų herojai pagrindinei atakai naudoja šviesos kardus. Jie gali blokuoti atskrendančius šovinius, Jėgos atakas ir mėtomus kardus. Tai labai galinga gynyba, tad bandykite sukaupti staminą, jei esate po sunkia ugnimi. Pereinant į ataką ir panaudojus „Force Speed“, jūsų apsuptas džedajus ar sitas liks be gynybos.



Ayala Secura
Jėgos kardo metimas
Jėgos traukimas
Jėgos šuolis

Gan mirtina Twi'lek rasės herojė, puikiai valdanti du šviesos kardus, kurių kiekvienas skaičiuojamas kaip atskiras. Tai reiškia, kad pradėjusi suktis ji gali pataikyti du kartus. Jos Jėgos traukimo ir metimo kombo tinka daugumai atvejų, ir iš esmės leidžia jai staigiai nukauti pavienius priešus. Reikia tik nepamiršti, kad paleidusi vieną kardą, Ayala negali atakuoti.

Anakin Skywalker
Jėgos kardo metimas
Jėgos dusinimas
Jėgos šuolis

Tiesiog tamsus džedajus, neturintis nieko ypatingo. Dėl savo tamsių drabužių lengvai pastebimas Mos Eisley fone, tačiau jo siluetas lengvai susilieja tamsiose arenose (pavyzdžiui, Cantina) ir jis gerai įsimaišo tarp kitų tamsių drabužių veikėjų. Jo pagrindinė nauda komandai bus dusinimo panaudojimas, kai priešai yra šalia, bei kardo metimas,



kai reikės kažką nukauti iš atstumo. Anakin yra geras pradinis veikėjas, jei esate naujokas Tamsiojoje Pusėje.



Count Dooku
Jėgos žaibas
Jėgos dusinimas
Jėgos šuolis

Grafas yra iš esmės atviresnė Palpatino versija, nes jo šviesos kardas visuomet įjungtas. Tačiau ne taip kaip Palpatinas, Dooku negali sklandyti ir valdomas labiau kaip standartinis džedajus su Jėgos žaibu vietoje kardo metimo. Jėgos metimas dviveidis dalykas — jis puikiai veikia prieš įprastus priešus, tačiau negali rimtai pagrasinti „Hero Assault“ režime. Dooku žaidėjas turėtų naudoti dusinimą ir persijungti į žaibą, jei priešų daugiau nei sąjungininkų, ir jei jis turi daug staminos/jėgos. Tačiau gali būti, kad kol perjungsite, bus per vėlu žaibui padaryti įtaką mūšiui.



Darth Maul
Jėgos kardo metimas
Jėgos stūmimas
Jėgos šuolis

Maul yra išties neprastas veikėjas, išskyrus tai, kad jo unikalus šviesos kardas iš karto jį išduoda. Dooku, Anakin ir net Vader gali atrodyti panašūs, žiūrint iš toli, tačiau vienas žvilgsnis į dvigubą Maul kardą iškart leis priešui susiorientuoti ir nukreipti ataką link jo. Maul turi porą pigių judesių sitų veikėjui. Jis vienintelis turi Jėgos stūmimą piktadarių frakcijoje, o jo mestas kardas padengia daug didesnį plotą. Be šių mažų pranašumų, Maul neturi jokių ypatingų stiprybių ar silpnybių, ir juo galima žaisti panašiai kaip šviesiosios pusės džedajumi.



Darth Vader
Jėgos kardo metimas
Jėgos dusinimas
Jėgos sklendimas

Lordas Veideris yra tikslus Anakino klonas, išskyrus tai, kad vietoje vertikalaus šuolio jis sklendžia horizontaliai. Tai nervina. „Hero Assault“ žaidime jums reikia aukščio, kad peršoktumėte pastatus, o ne slankiotumėte šonais, ieškodami praėjimo. Veiderio greičio trūkumas einant taip pat padaro jį ne tokį efektyvų kaip kiti veikėjai. Žaisdami juo, rizikuojate labiau.



Emperor Palpatine
Jėgos žaibas
Jėgos dusinimas
Jėgos sklendimas

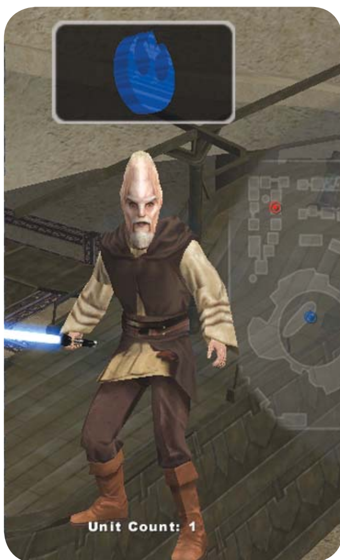
Palpatinas yra nepastebimas tarp daugelio piktadarių frakcijos veikėjų. Imperatorius turi ribotą skrydį. Jo Jėgos žaibas silpnas prieš džedajus. Įdomi detalė ta, kad Palpatinas paslepia savo šviesos kardą, kai jūs nepuolate, o tik naudojate jėgos atakas. Kardo garso ir šviesos nebuvimas leidžia geriau atlikti sėlinimo atakas su Jėgos smaugimu. Tai duoda nedidelį pranašumą „Hero Assault“ režime. Įprastame „Conquest“ ar „Galactic Conquest“ Palpatinas lengvai išvalys priešų pajėgas žaibo galia, tik nelyskite prie priešo herojaus.

General Grievous
Įniršio žalos padidinimas

Grevious yra keistenybė. Jis negali atlikti Jėgos šuolio ir neturi jokių realių Jėgos galių, išskyrus stamina paremto žalos padidinimo. Tačiau mačiusieji šį generolą jau žino, koks jo pranašumas. Be abejo, tai keturi šviesos kardai, kuriais jis veikia labai greitai. Tai geriausias veikėjas iš piktadarių artimai



kovai. Jo kirtis dažnai paliks daugumą priešų negyvus ar jau mirštančius. Tačiau neturėdamas Jėgos šuolio, jis negali pavyti daugumos priešų, lygiai taip pat ir pabėgti nuo jų Jėgos atakų. Jei žaidžiate tinkle, pasvarstykite apie galimybę žaisti su partneriu, taip pat valdančiu Grievous — galia paveiks vienas kitą ir su aštuoniais šviesos kardais mūšis turėtų greitai baigtis.



Ki–Adi–Mundi
Jėgos kardo metimas
Jėgos traukimas
Jėgos šuolis

Senasis ateivis su aukšta kakta neturi nieko ypatingo, tačiau tai bus pirmasis džedajų herojus, kurį valdysite „Rise of the Empire“ režime. Jis veikia panašiai kaip Aayla, bet pastaroji daro kiek daugiau žalos.

Luke Skywalker
Jėgos kardo metimas
Jėgos stūmimas
Jėgos šuolis



Panašu į Darth Maul. Lukas turi du kostiumus, tačiau vienodai žaisis su abiem. Didžiąja dalimi Lukas yra geras pasirinkimas — jo stūmimas užtikrina, kad naujokai pripras prie „Hero Assault“ režimo, o kardo metimas vietomis labai patogus. Tačiau jam trūksta Mace Windu galios atakos.



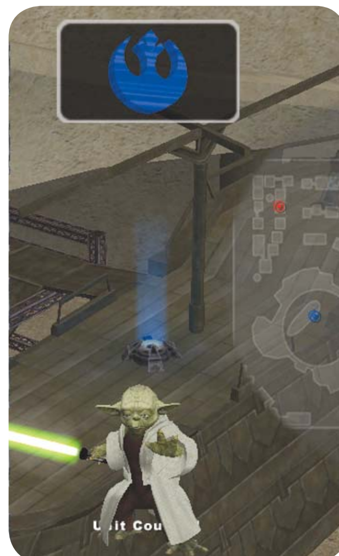
Mace Windu
Jėgos kardo metimas
Jėgos stūmimas
Jėgos šuolis
Jėgos griovimas

Windu yra pats šauniausias džedajus dėl jo galingos Jėgos griovimo galios. Su juo žaidžiama panašiai, kaip su Lukas. Iš atstumo jo aprangą galima sumaišyti su jaunojo Kenobi, tačiau Windu tikrai geresnis džedajus.

Obi–Wan Kenobi
Jėgos kardo metimas
Jėgos stūmimas
Jėgos šuolis



Dar vienas iš trijų džedajų „klonų“. Jis neturi nieko išskirtinio ir su juo žaidžiama lygiai taip pat kaip su Lukas. Tiesa, Obi–wan apranga geriau tinka Mos Eisley arenai, nes tamsūs Luko drabužiai išduoda jį iš toli.



Yoda
Jėgos traukimas
Jėgos stūmimas
Jėgos šuolis

Yoda pakankamai siaubingas kalbant apie „Conquest“, tačiau jis tinkamas „Hero Assault“ režime. Pagrindinis Yoda trūkumas — ilgo nuotolio atakos nebuvimas. Tačiau jo pritraukimo ir stūmimo jėgos jį padaro labai geru pagalbiniu džedajumi. Tiesiog reikia persijunginėti tarp traukimo ir stūmimo, kad išlaikytumėte kietesnį žaidėją, kol kolegos atakuos. Papildomai, dėl savo nedidelio kūno, Yoda yra daug sunkesnis taikinys priešui.

KITI HEROJAI

Ne džedajų / sitų herojai ir lygiai yra daugiau mažiau galingesnės įprastų veikėjų klasių versijos. Han Solo yra patobulintas inžinierius, Princess Leia — patobulinta Imperijos karininkė ir panašiai.



Boba Fett
Džet pakas
Mini raketos: 5.
Detonatorių paketai: 4.
Patobulintas šautuvas: 144 šoviniai.
Ugniasvaidis: 60 šovinių.

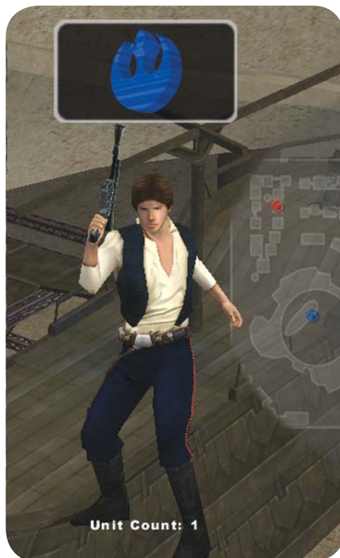
Patobulintas šautuvas tiesiog puikiai tinka žudymui. Nuo atakos mirs dauguma paprastų dalinių ir bus rimtai pažeisti sunkieji vienetai. Džetpakas suteikia papildomą manevringumą ir leidžia laikytis atokiai nuo daugelio priešų. Boba turi priartėti prie taikinio ir paleisti į darbą detonatorių paketus. Įtaisykite vieną tokį į siaurus kambarius (pavyzdžiui, Cantina) ir detonuokite, kai priešai praeis pro duris.

Chewbacca
Laiko bombos: 3.
Įniršio žalos padidinimas: 1.
Arbaletas: 210 šovinių.
Valdomos raketos: 4.

Chewbacca yra galingas herojus su laiko bombomis vietoje lėkštų terminių detonatorių. Leiskite jam priartėti prie bet kurios stacionarios mašinos, ir aparatas gaus rimtos žalos (išskyrus AT–TE ir AT–AT). Chewbacca taip pat gali dirbti kaip snaiperis ir naudoti valdomas raketas iš priedangos. Didžiau-



si jo priešai yra sitai ir džedajai, kurie priartėję ir panaudoję jėgos galias palieka jį visiškai pažeidžiamą. Tačiau pilnai pakrautas arbaletas užmuš daugumą džedajų / sitų „Hero Assault“ režime, taigi viskas susibalansuoja. Be to, joks džedajus ar sitas negali blokuoti valdomos raketos sprogimo.



Han Solo
Detonatorių paketai: 5.
Susitelkimo gynybos padidinimas: 1.
DL44 Big Bore Blaster.
Žnyplės

Tai vienintelis herojus inžinierius. Jis gali taisyti įvarius droidus ir bokštelius, jei jie sunaikinti, kas labai padeda kolegoms. Jo ginklai yra nesibaigiantys ir pasitreniravus gali greitai pribaigti priešą. Solo geriausia naudoti kaip snaiperį iš už kampų bei statyti detonatorių paketus šalia žinomų išmetimo taškų.



Jango Fett
„Džetpakas“
Mini raketos: 6.
Laiko bombos: 3.
Greitas „blasteris“ su optiniu taikikliu: 128 šoviniai.
Ungiasvaidis: 60 šovinių.

Jango veikia panašiai kaip Boba, tačiau jo ginklas gali šaudyti taip greitai, kaip sugebėsite spaudinėti pelės mygtuką. Tam reikia praktikos, tačiau išmokę nukausite net labai staigiai puolantį priešą. Tai mirtinas vidutinio nuotolio karys. Kitas ne toks aiškus pranašumas yra optinis taikiklis, leidžiantis veikti kaip snaiperiui. Na, o bombos, nors ir lėtos, nesunkiai užmuša ne džedajų veikėjus. Stovėkite ant stogo, meskite vieną per kraštą ir laukite.



Princess Leia
Terminiai detonatoriai: 3.
Diplomatinis nepažeidžiamumas: 1.
Išplėsto nuotolio „blasteris“.

Princesės paprastai neišvysite taktiniame mūšyje, tačiau ji yra kai kuriose scenose. „Hero Assault“ režime Leia yra pavojingas veikėjas, jei žaidėjas yra ne vienas. Jos galimybė padaryti sąjungininkus nepažeidžiamais išties nemaloni priešams. Jos „blasteris“ taip pat padaro gan nemažai žalos, jei pradinis nusitaikymas yra teisingas. Tačiau kai nepažeidžiamumas baigiasi, Leia praktiškai bevertė.

JĖGOS GALIOS

Jėgos galios yra herojų savybės, naudojančios ištvermės („stamina“) matuoklį, kuris paprastiems kariams naudojamas bėgiojimui ir išsilenkimui. Visi džedajų ir sitų herojai turi Jėgos greitį, kuris stipriai padidina bėgimo greitį. Taip pat visi jie turi Jėgos šuolį ir gali nesunkiai pasiekti namų stogus ir kraštus. Vienintelis iš šviesos kardus valdančių herojų šių savybių neturi generolas Grievous, mechaninis jo kūnas aiškiai „negaudo“ Jėgos virpesių.

DUSINIMAS

Tamsiosios jėgos galia, panaši į traukimą, tačiau pažeista auka lieka vienoje vietoje, tai leidžia situi priartėti ir suduoti mirtiną smūgį. Kelis kartus pakartotas dusinimas gali užmušti daugumą paprastų dalinių, tačiau lyderių jis nesužaloja (išskyrus „Hero Assault“ režimą). Tačiau apstulbę lyderiai sugaišta laiko, o to joks herojus sau negali leisti.

GRIOVIMAS

Šią galią naudoja tik vienintelis Mace Windu. Ji leidžia atlikti žemę drebinančią smūgio bangą atakuojant su kardu ore. Conquest režime ši galia trumpam sustabdo priešų herojus, o „Hero Assault‘ režime dar ir suteikia žalos. Paprasti daliniai nuo šios bangos nusiridena ir jūsų sąjungininkai turi neblogą pranašumą, kol priešai atsikels.

SKLENDIMAS

Kai kurie sitų lordai turi galimybę sklandyti užuot šokinėję per kliūtis. Sklendžiantis sitas negali padidinti savo aukščio daugiau nei dvigubo šuolio maksimumas. ‚Hero Assault“ režime ši galia nėra labai naudinga, kur kas geriau ją panaudoti kai kuriose Conquest scenose.

ŠUOLIS

Tai dvigubas šuolis, nors teoriškai džedajai ir sitai gali atlikti daugiau nei vieną tokį šuolį, jei jie turi likusios ištvermės. Jėgos šuolį geriausia naudoti šokant per įsiterpiančius objektus ir greitai nusigauti iki užpulto komandinio posto prieš jam patenkant į priešų rankas. Taip pat tai nebloga technika norint pabėgti, jei priverčia aplinkybės.

ŽAIBAS

Įspūdinga tamsiosios pusės galia, panaši į Imperijos Tamsiojo kario arkos blasterį. Ši galia turi tokį patį nuotolį kaip stūmimas, traukimas ar dusinimas, tačiau jos vaizdiniai efektai leidžia geriau orientuotis atstumą. Reikia pastebėti, kad žaibas jungiasi grandine per priešus IR sąjungininkus, tad naudojant šią ataką gali žūti jūsų kariai (nebent nustatymuose išjungta draugiška ugnis). Ši galia puikiai veikia siauruose koridoriuose, kai šimtai sukilėlių bando užmušti Imperatorių. Vienintelis jos trūkumas — ji labai silpna prieš priešų lyderius.

TRAUKIMAS

Šviesiosios pusės galia, veikianti priešingai nei stūmimas. Vieną priešą galima prisitraukti prie džedajaus ar sito šviesos kardo atstumu. Šios galios veikimo plotas yra mažesnis nei stūmimo. Žaidime, kur įjungta draugiška ugnis, traukimas taip pat leidžia žaidėjams išsirinkti priešus iš didesnio sambrūzdžio ir taip išvengti sąjungininkų žalojimo.

STŪMIMAS

Neutrali galia, kuri daro labai mažai žalos, tačiau bet ką nuverčia nuo kojų 90–ies laipsnių arka priešais džedajų ar sitą. Paveikiami keli priešai, tačiau galios nuotolis yra trumpas — priešų inžinierius iš tokio atstumo jau galėtų padaryti rimtos žalos su savo šratiniu šautuvu. Tai pigi ir efektyvi ataka. Ji naudoja labai mažai ištvermės, tad džedajus ar sitas gali keliais etapais pristumti priešą prie sienos, kol į darbą bus galima paleisti šviesos kardus ir pribaigti bejėgę auką.

KARDO METIMAS

Nors ši ataka nebuvo įprasta „Jedi Knight“ ar „Jedi Outcast“ žaidimuose, kardo metimas yra standartinė ilgo nuotolio ataka

SUPER

nauji!



AJOLIE1


SAFE


BODRAGON

melodijos

Polifoninės melodijos WAP 2 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC SUPER YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**
Nusiųsti draugui: **PC SUPER YVAPAU 370699XXXXX**

Mono melodijos 2 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC M YVAPAU** 2. Siųsti numeriu: **1352**
Nusiųsti draugui: **PC M YVAPAU 370699XXXXX**

TV Šou KELIAS Į ŽVAIGŽDES

Vilija - Spjaudau ir gaudau	VILISP
Vilija - Tu kvailys	VILTUKV
Mino ir Vilija - Vivo per lei	MINVILVI
Vudis ir Geltona - Du kart du	VUDISGDU
Andrius - Mes vyrai	ANDVYR
Vudis - Laimingas	VUDLAG
Rūlė ir Kastaneda - Pažiūrėk į mane pupyte	RULEKAST
Raketa- Mūsų tai neliečia	RAKETMU

Naujieji Lietuviai

Naujieji lietuvia- Afigenai	AFIGENAI
Naujieji lietuviai- Ruri ruri	NLRURIR
Naujieji lietuviai - Pederastas	NLPEDAS

TV Šou DANGUS

Vaidas - Myliu (Kastaneda cover)	VAIDMYL
Rasa - Medžiai be lapų	RASAMED

TOP 10

1	Paukštelis- Yva	YVAPAU
2	Alex F- Grazy frog	CRAFROG
3	Ž. Žvagulis- Faina	ZVAGFAJN
4	Ž. Žvagulis - Alaus nėra danguje	ZVAGALA
5	Yva- Berniukams	YVABERN
6	O-Zone - Dragostea Din Tei	DRAGOS2
7	Serioga- Ciornyj BUMER	SERBUM
8	Shakira- La Tortura	LATOR
9	Soundtrack - Bumer	BUMER
10	D. Butkutė - Nebenoriu laukt	DZORDNE

Naujienos!

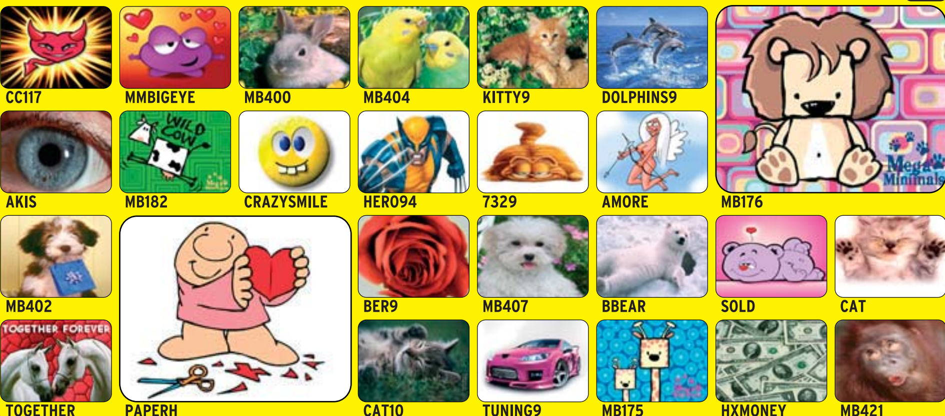
The Rasmus- No Fear	NOFEAR
Black Eyed Peas - Don't Lie	DONTLIE
Green Day - Wake Me Up When	12058
James Blunt - High	12633
Gorillaz - Dare	12285
Atlanta - Žalios mėtos	ATLANZA
Kastaneda- Argentina	KASTARG
Poliklinika - Marijonai kodėl tu užkimai	POLIKMAR
Geltona - Mariana	GELMARI
Hokshila- Kreizy vasara	KREIZVAS
Crazy frog- Whoomp	CRAZWP
Linas ir Simona	LINASALB
Mėsa- 6 nebūsiu	MESA6
Yva- Buki su manim	YVABUKI

Populiariausios

BRIGADA-BUMER remix - TV	BRIGBUM
TV - Ogis ir tarakonai	OGIS
Liube - Davaj za	DAVAJ
Marijonas M. - Ar mylėsi tu mane?	MIKARM
Akon - Lonely	ALKLONELY
Valters & Kaža - The War Is Not Over	THEWAR
In Culto - Suk suk ratelį	INCSUK
James Horner - Titanic	TITANIC
AC/DC - Thunderstruck	THUNDER
Haiducii - Dragostea Din Tei	DRAGOS
Arash - Boro Boro	BOROBOR
Hoksila & B.J. Fighters - Rastaman	HOKRAST
Jurga - Nebijok	JURGNE
Mango - In the shadows	MANGINT
TV serialas Sopranai	SOPRANAI
Bremenskije muzikanti	BJAKIBUKI
Queen - We will rock you	ROCKYOU
Mango - Pabučiuok	MANGPAB
Rytis Cicinas - Lietaus dukra	CICLIET
Žilvinas Žvagulis - Itališka dainelė	ZVAGITAL
Police alarm	PSIRENA
Rytis Cicinas - Meilės laivas	MEILESLAIV
Taja - Angelas baltas	TAJANG
G&G Sindikatas - Pasaka apie du brolius	GGSPASA
Mango - Raskila	MANGRA
Bomfunk Mc´s - Freestyler	FREESTYLER
Eminem - Mockingbird	MOCKEMI
Laima Vaikule - Vernisaz	LAIMAVE
Schnappi - Schnappi das kleine Krokodil	SHNAP
Robbie Wiliams - Feel	FEEL
Žas - Po stikliuką	POSTIK
2Pac - Ghetto Gospel	PACGHET
M. Mikutavičius - 3 Milijonai	TRYSM
Britney Spears - Everytime	EVTIBR
50 Cent feat. Olivia - Candy Shop	CANDY50
Ž. Žvagulis su Geltona - Ir nieko daugiau	ZVAGIRN
Europe - Final Countdown	COUNT
Rammstein - Amerika	AMERIKA
50 Cent - Just A Lil Bit	JUSTALIL
Black Eyed Peas - Don't Phunk With...	PHUNKWI
Iš serialo Brigada	BRIGADA
Ruslana Lyzhichko - Wild Dances	WILDAN
Kill Bill, Vol 1 - Bang Bang	BANGBA
ATB - Let U Go	LETUGO
Snap - Rhythm Is A Dancer	RHYTHMD
Black Eyed Peas - Lets Get It Started	ITSTART
Depeche Mode - Enjoy the silence	ENJOYSI
Funky - Mne ne nravitsa dodz	FUNKMNE
Mortal Kombat	MORTAL
The Rasmus - In the shadow	RMS
The Beatles - Yesterday	YESTERDAY
Jay Z and Linkin Park - Numb/Encore	NENCORE
Vestuvinis maršas	VESTMAR
O-Zone - Despre Tine	DESPRE
Cisco Kid - Snapis – mažas krokodilas	SNAPKROK
50 Cent - Hate It Or Love It	HATEIT
Gunther ft Samantha Fox - Touch Me	TOUCMEG
Chemical Brothers - Galvanize	GALVANI
Scooter - Ramp	RAMP
Linas ir Simona - Albino laiškas	LINASALB
Eminem ft. Dido - Stan	STAN
Green Day - Boulevard of Broken Dreams	BOULEVA
Eminem - Cleaning Out My Closet	CLOSET
Evanescence vs Paul McCoy - Bring Me to Life	BRINGME
Nu pogodi	NUPOGODI
50 Cent - P.I.M.P.	PIMP
Gwen Stefani - Hollaback Girl	HOLLABA
Ruki Vverh - Natasha	NATASHA
Eric Prydz - Call On Me	CALLONME
Valerija - Malenkij samolet	MSAMOLET
Backstreet Boys - Incomplete	INCOMPL
Iraklij Pirchalava - London-Parizh	LONDPAR
Rolling Stones - Satisfaction	SATISF
Moby - Lift Me Up	LIFTME
Linkin Park - Somewhere I Belong	SOMEWHE
Linas ir Simona su T. Beard - I love you	LINASLOV
Britney Spears - Toxic	TOXIC
Akon - Lonely	LONE
Geltona - Apie meilę	GELTAPIE
Marilyn Manson - Mobscene	MOBSCEN
Panjabi Mc - Jogi	JOGI
50 Cent - In Da Club	INDACLU
Coldplay - Clocks	CLOCKS
Infernal - From Paris to Berlin	PARTOBE
Gorillaz - Feel Good Inc	FELLGOO
ATB - Ecstasy	ATBECTA
Him - The Funeral Of Hearts	THEFUNE
Scooter - Jigga Jigga!	JIGGA
Shrek2 - Allstar	SHREK7
Eminem - Just Lose It	JUSLOSI
Leonid Augutin - Zimnjaja vishnja	VISNA
Prodigy - Out Of Space	OUTOFS
Zdob Si Zdub - Boonika bate doba	ZDOBSI
Delfinai - Natos	DELFNAT
Usher ft Lil Jon and Ludacris - Yeah	YEAHUSH
Nirvana - You Know You´re Right	YRIGHT
Coldplay - Speed of Sound	COLDSOU
Vanilla Ninja - Cool Vibes	CVIBES
Žas - Mes laimėsim	LAIMESIM
Lenny Kravitz - American Woman	AMWOM
Scooter - Maria (I Like It Loud)	MARIAL
MC Vspishkin i X-mode - Animals	VSPANIM
Atlanta - Tu mano klaida	ATLANTU
South Park - Uncle Fucka	UNCLEFU
Boney M - Daddy Cool	DADDYC
Zuky - Jogurty	ZUKJOG
Shrek2 - Holding Out For A Hero	SHREK2
Rammstein - Mein Teil	MEINTEIL
Eminem - Sing for the moment	SINGFOR
Gwen Stefani - Rich Girl	RICHGI

spalvoti paveiksliukai

1. Rašyk žinutę: **PC WALL COND** 2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.
Nusiųsti draugui: **PC WALL COND 370699XXXXX** WAP

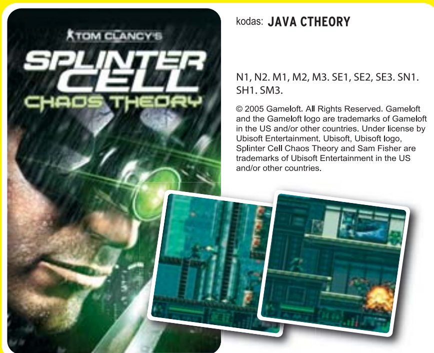


Java žaidimai

WAP 10 Lt.

1. Rašyk žinutę: **PC JAVA WORMS**
Šią žinutę išsiųsk du kartus 2. Siųsti numeriu: **1350**
Nusiųsti draugui: **PC JAVA WORMS 370699XXXXX**
Šią žinutę išsiųsk du kartus

N1 Nokia: 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage.
N2 Nokia: 2650, 6020, 6670.
N3 Nokia: 6200, 6610, 6610i.
M1 Motorola: C650, V180, V220.
M2 Motorola: V300, V525, V600.
M3 Motorola: V500.
SG1 Sagem: myX5-2, myX7.
SH1 Sharp: TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX30.
SN1 Siemens: CX65, M65, S65.
SN2 Siemens: S55.
SN3 Siemens: C60, M55, MC60, SL55.
SE1 Sony Ericsson: K500i, K700, T610, T630, Z600.
SE2 Sony Ericsson: V800.
SE3 Sony Ericsson: S700i, Z1010.
SM1 Samsung: E700, E710.
SM2 Samsung: Z107.
SM3 Samsung: E330.



kodas: **JAVA CTHEORY**

N1, N2. M1, M2, M3. SE1, SE2, SE3. SN1. SH1. SM3.



kodas: **JAVA BBD** — N1, N3. M1, M2, M3. SN1, SN2, SN3. SE1, SE3.

kodas: **JAVA SPINFUN** — N1, N3. M2, M3. SN1, SN2. SG1. SE1, SE3. SM1.

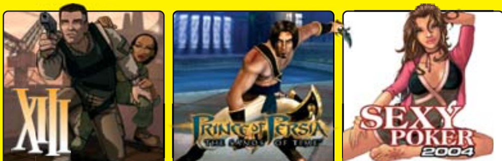
kodas: **JAVA CAUTO** — N1, N2. M2. SN1. SG1. SH1. SE1, SE2, SE3. SM1, SM2, SM3.



kodas: **JAVA RAYMAN3** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SH1. SG1. SE1, SE2. SM2.

kodas: **JAVA TETRIS** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SM1, SM2. SH1.SN1, SN2. SE1, SE2.

kodas: **JAVA WORMS** — N1, N3. SE2, SE3.



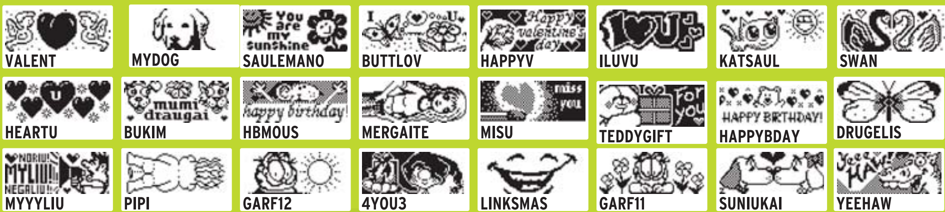
kodas: **JAVA XIII** — N1, N3. M1, M2. SH1. SN1, SN2, SN3. SG1. SE1, SE2. SM1, SM2, SM3.

kodas: **JAVA POPSOT** — N1, N2, N3. M1, M2, M3. SM1, SM3. SN1.

kodas: **JAVA SEXY** — N1, N3. M1, M2, M3. SH1. SG1. SN2. SE2. SM2, SM3.

sms atvirukai

1. Rašyk žinutę: **PC P ATEIK** 2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.
Nusiųsti draugui: **PC P ATEIK 370699XXXXX**



Actekų horoskopas



Kas Tu: Vėjas, Uola, Driežas o gal laukinis Elnias? Senovės Actekų išmintis suteiks tau naujų žinių ir išminties! Atspėk, ar tau užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: **PC ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus** Pvz: **PC ACTEKAI 23.12.1985**
2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.

Meilės testas



Ar esi tikras, kad jūs tinkate vienas kitam... Kas būtų idealiausias draugas Tau? Meilės testas padės tau įsitikinti, kad tu pasirinkai teisingai!

1. Rašyk žinutę: **PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas**
Pvz: **PC LOVE Adomas Ugne**
2. Siųsti numeriu: **1352** 2 Lt.

Surask savo telefono modelį

Spalvoti paveiksliukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Motorola: C650, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600. Samsung: C100, C100, E700, E710, P400, P510, E800, E810, X450, X100, Z100, SGH-Z107. Siemens: C60, C62, C62, M55, MC60, S55, SL55, ST55, St55 (Version 2), St60, SX1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, T230, T300, T310, T610, T630, T68, Z1010, Z200, Z600. **Polifoninės melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: D500, E700, E710, P400, P510, S300M, SGH-E330, E800, E810, X450, X460, T100, V200, X100. Siemens: A60, C55, C60, C62, CF62, CV65, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, ST60, Sx1. Sony Ericsson: K500i, K700, P800, P900, P910, S700i, T230, T290i, T300, T310, T610, T630, V800, Z1010, Z200. **Mono melodijos tinka:** Nokia: visiems naujiems telefonams. Samsung: C100. Sony Ericsson: T100, T230, T300, T310, T610, Z200, Z600.
Nespalvoti atvirukai tinka: Nokia: visiems naujiems modeliams. Sony Ericsson: T300, T310, T610, T630, Z200, Z600. Motorola: V525.

Pagalbos telefonas: 8 656 56000

daugumai džedajų ir sitų. Vienas skrendančio kardo įkirtimas bus mirtinas lengvai sužalotiems priešams. Be to, kardas gali pataikyti ir grįždamas. Koncentracija, kurios reikia susigrąžinti išmestą kardą, taip pat draudžia priešams fiziškai atakuoti džedajų ar sitą, tačiau Jėgos galios gali būti naudojamos.

GREITIS

Paprasta eilinių karių pagreitėjimo galia, tik dar labiau padidinta. Judėjimo greitis prilygsta Droideka roboto ridenimuisi, tačiau neprilygsta „spyderiams". Greitis labai padeda Vėliavos grobimo misijose. Pagriebkite vėliavą su herojumi ir nešdinkitės įsijungę šią galią. Jei priešas neturės dar vieno herojaus ar tanko, vėliava tikrai jūsų.

KARINIAI PATARIMAI

Pabaigai pateikiame Sero Basil Hart išvadas ir patarimus žaidimui. Basil Hart – vienas žymiausių praėjusio amžiaus karinių strategų, nuspėjęs įvairius konfliktus visame pasaulyje. Prieš išsiverždami į kovą, atidžiai perskaitykite paskutinius jo patarimus.

1. Pritaikykite aplinką savo poreikiams. Dauguma karių klasių „Battlefront 2" žaidime turi pakankamai įrangos ištempti kelias kovos minutes, tačiau ne ilgiau. Pasistenkite turėti įrangos kovai nuolat lankydami amunicijos ir sveikatos droidus ir paimdami atsargas iš žuvusių karių. Jei viena klasė neturi to, ko reikia tikslui pasiekti, pakeiskite ją draugiškame komandiniame taške. Reikiama darbą galite atlikti tik su reikiamais įrankiais.

2. Visuomet galvokite apie savo tikslus. Tikslas „Rise of an Empire" ne visuomet yra sunaikinti priešų pajėgas. Dažnai priešai yra begaliniai, o jūs turite ribotą kiekį atgimimų. Tiksliai žinokite, kokia yra jūsų misija ir ją įvykdykite. Pašalinės kelionės nėra būtinos ir jas reikia atlikti tik jeigu tai trukdo misijai. Pavyzdžiui, jei priešo tankas užstoja kelią link tikslo, eikite į komandinį tašką, pasikeiskite klasę į inžinieriaus, tada nulaužkite tanką. Tokia kelionė verta laiko, o jei norite tik pasitikslinti, ar Naboo architektūra atrodo kaip filme – neverta.

3. Pasirinkite mažiausiai tikėtiną kurso liniją. Dauguma „Battlefront 2" žemėlapių yra gan atviri ir siūlo kelis kelius prieiti prie komandinio taško. Išstudijuokite žemėlapį ir priešų išsidėstymo vietas ir pasirinkite mažiausiai pridengtą kelią. Būsite ne tik geresnės sveikatos, kai nusigausite iki komandinio taško, bet ir pakeliui ko gero galėsite apšaudyti priešus iš užnugario ar šonų.

4. Vykdykite operaciją, kuri siūlo keletą skirtingų tikslų. Kai judėsite link komandinio taško, priešas žinos, kad ten einate ir gins jį. Tačiau, jei judėsite tarp dviejų taškų, priešas gali sustoti ir pamąstyti, kurį bandote užimti. Tai mažiau tikėtina žaidime, nei tikrovėje, tačiau kai kuriuose žemėlapiuose (pavyzdžiui Polis Massa) galima naudoti šią taktiką ir priversti priešininko komandą spėlioti, link kurio taško einate. Tik nepamirškite to patys. Taip pat galima judėti link vieno komandinio taško, tačiau be tikslo jį užimti. Vietoje to, galite įvilioti priešą atgimti toje vietoje, o pats pjauti tik pasirodžiusius karius.



5. Užtikrinkite, kad planai yra lankstūs. Jie turi keistis. Geriausi planai yra tie, kurie gali prisitaikyti prie aplinkybių. Tarkim, jūsų puikiai suplanuota puolimo komanda yra užpuolama pusiaukelėje link komandinio taško. Vietoje to, kad liktumėte vietoje neišengiamai savižudybei, galite pradėti atsitraukinėti šaudydami. Tačiau ne link artimiausio draugiško posto. Vietoje to, atsitraukinėkite tokiu keistu kampu, kuris priverstų priešo pajėgas gaudyti jus. Tuo pačiu metu bandykite išlikti gyvi ir judėti lygtai link priešo posto, kas išves juos iš proto. Netrukus jūsų draugai atgims (tikėtina, kad artimiausiame taške prie veiksmo) ir iškart pradės kerštą. Toks veiksmų planas jums pagelbės ir iš tiesų sumenkins priešo pastangas nutraukti jūsų ataką iš pasalų.

6. Nešokite į sunkiai saugomą teritoriją. Jei kelią pastoja eilė sklandančių tankų, AT-RT, snaiperių ir įsitvirtinusių pėstininkų, būtumėt kvaili jei pasileistumėt į greitą ataką. Vietoje to, reikia judėti kitomis kryptimis ir atakuoti mažesnius kiekius priešų. Na o pagrindinei kovai dėl paskutinio komandinio taško užsisakykite kelių DI botų pagalbą.

7. Neatnaujinkite tos pačios atakos ta pačia linija. Atakavimas iš tos pačios krypties leidžia priešui įsitvirtinti snaiperius ir „svetingai pasitikti" jūsų pajėgas. Stenkitės kaskart prieiti vis kitu keliu (nors tokios galimybės ir labai ribotos). Kartą praeikite pro kokias nuolaužas ir į kalvą, kitą kartą aplink nuolaužas ir pro kalvos šoną.

8. Geriausia strategija ta, kuri duoda rezultatus. Prisiminkite frazę: „Jei tai kvaila ir veikia, reiškias tai nėra kvaila". Geriausią taktiką galite rasti atsitiktinai ir visai neakivaizdžiai. Saugokite ją kaip paslaptį ir dalinkitės tik su savo būrio draugais. Dažnai įvairios paties žaidimo klaidos ir netikslumai leidžia juos išnaudojant susikurti atitinkamą taktiką. Tik prisiminkite, kad tokie dalykai oficialiai yra neleidžiami, tačiau žaidžiant privačiuose serveriuose tai priklauso nuo moderatorių.





STEBUKLŲ METAS su one

extremely mobile



GEM JAM

KALĖDŲ ŽAIDIMAS



Surink tris vienodus blokelius į vertikalią, horizontalią ar įstrižą eilę. Šiame Kalėdų žaidime vietoj įprastų blokelių eiles dėliosi iš Kalėdų žaisliukų, žvaigždžių ir varpelių. Taip pat taves lauks ir specialūs prizai – blokeliai su staigmenomis!

NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7610

UŽSAKYK VOKALINĘ MELODIJĄ!



KALĖDŲ SENELIO SKAMBUTIS 132509622

Skambina! Dziin! Dziin!	167719622
Skambina žmona: Brangusis, pakelk ragelį!	132229622
Snieguolės skambutis	132519622
Zvonok bratanu: Koroche, tema takaya...	153119622
Rammstein: Du Hast	127019622
We Wish You A Merry Christmas	128859622
Usher: Yeah!	127069622

KAD GAUTUMĖTE VOKALINĘ MELODIJĄ — 5 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS paslauga. Ši paslauga galima **Omnitel**, **Bitės GSM** ir **Tele2** klientams, išskyrus EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojus.

Nusiųskite žinutę su vokalines melodijos kodu į numerį **1318**.

SAMSUNG C100, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E530, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **NOKIA** 3200, 3220, 5140, 6020, 6021, 6170, 6230, 6260, 7260, 7270, 7280, 7610 **SIEMENS** C65, SL65 **SONY ERICSSON** K700i, W800

ŽAIDIMAI

Kodas: 177749622



Antrojo pasaulinio karo dienos. Kraują liejantis karas Afrikoje. Desantininkas turi būti pasiruošęs bet kokiam kariniam veiksmui.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6610, 7210, 7250, 7260, 7610 **SONY ERICSSON** T610, T630

Kodas: 181859622



Nuostabus lenktynių žaidimas varžantis kupranugariams neįprasta sniego trasa.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6030, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260, 7270, 7610 **SONY ERICSSON** K300i, T630

Kodas: 174609622



Greitosios pagalbos automobilių varžybos. Svarbiausia greičiau kitų atvykti reikiamu adresu ir sugrįžti į ligoninę, kol pacientas gyvas.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6100, 6230, 6230i, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250, 7260 **SONY ERICSSON** K300i, T610, T630

KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su žaidimo už **10 Lt** kodu siųskite į **1344**. Žinutę su žaidimo už **7 Lt** kodu siųskite į **1345**.

SPALVOTI ATVIRUKAI

LINKSMO SNIEGO! 182649622

181019622	181309622	86729622	127369622	182669622	71069622
136069622	181249622	177569622	88869622	158619622	124079622

KAD GAUTUMĖTE SPALVOTĄ ATVIRUKĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta ir veikia telefono **GPRS** paslauga. Ši paslauga netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su spalvoto atviruko kodu nusiųskite į numerį **1323**. Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidarykite spalvotą atviruką.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, A75, AX75, C60, CF75, M55, MC60, C65, S55, SL55, SL65 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800 **SAMSUNG** C200, C210, C230, D500, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X620, X640, E300, E330, E630, E700, E710, E730, E760, E800, E820, P510



SIURPRIZAS!

KIEKVIENĄ KARTĄ NAUJAS!

3809622	LOGOTIPAS SIURPRIZAS
3829622	ATVIRUKAS SIURPRIZAS
3819622	MONOMELODIJA SIURPRIZAS



VALYMO PRIEMONĖ TELEFONO EKRANUI!

Nusiųsk kodą **63009622** į numerį **1322**

Tu gausi **TUŠČIĄ LOGOTIPĄ**

Dėmesio! Tik **NOKIA** telefonams

Kaina 1.95 Lt

LOGOTIPAI

SENIS ŠALTIS 75469622	2007 AŠ GYVENU ATEITYJE! 182179622	2006 182079622	41319622
37259622	2006 182289622	Hi bye 182109622	15489622
75489622	59622	AFIGENAI 175809622	KAMIKADZE 116719622
OMNITEL 10489622	MAN DZIN! 176819622	TEENAGER 183549622	GOTHIC 180209622

ATVIRUKAI

hasta la vista baby... 86349622	Linksmo sniego! 182559622	Su naujais 2006 metais! 182449622
Linkėjimai nuo benamių! 86039622	Su šventėm! 72679622	Būk sveikas! 131379622
71689622	Ho-ho-ho!!! 75359622	73039622
Su šventėm! 131429622	11029622	ANGRY! AŠ LABAI PIKTAS! 180749622
177279622	CRIMINAL 174409622	Blogas paikas! 164619622
Nebūk gaidys! 86549622	64879622	61609622



Kalėdų Senelis tau paliko linksmų **atvirukų**. Patikrink dovanas - siųsk jų kodus į numerį **1322**. **SIEMENS** tel. po kodo pridėk raidę **S** (pvz., 86549622s XXXXXXX).

SIUNTINUKAS DRAUGUI Išsirink paslaugą (išskyrus žaidimus ir logotipus). Po kodo palik tarpą ir įrašyk draugo telefono numerį (pvz., 1709622 XXXXXXX). Perskaityk pasirinktos paslaugos instrukciją. Įsitikink, ar ji tinka draugo telefonui.

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ AR ATVIRUKĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu nusiųskite į mūsų numerį **1322**. **SIEMENS** telefonams prie kdo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 2600, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510, 5210, 5110 (tik logotipai), 5510, 6020, 6021, 6030, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai), 7270, 7280 (tik atvirukai), 7610, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SIEMENS** A55, A65, A75, AX75, C55, C60, C65, CX75, CXV70, M55, M75, S55, SL55. **SAMSUNG** C100, C200, C210, C230 (tik logotipai), E720 (tik atvirukai), X120, X450, X480, P730 **SONY ERICSSON** Tik atvirukai: J300i, K300i, K700i, W800

2005 METŲ TOP MELODIJOS



JINGLE BELL ROCK — Monomelodija 34079622, Polifoninė 34079622p

	MONO	POLY
Žilvinas Žvagulis: Faina	151279622	151279622p
Vilija: Spjaudau ir gaudau	176649622	176649622p
Crazy Frog: Axel F	165259622	165259622p
Kardiofonas: Kalėdų eglutė	130719622	130719622p
Iš serialo "Brigada"	34149622	34149622p
Dragon Ball Z: Cha La Head Cha La	141019622	141019622p
Tele2: Paplepėkim	166879622	166879622p
O-Zone: Despire Tine	117469622	117469622p
Ruslana: Wild Dances	106269622	106269622p
Silent Night	34109622	34109622p
Akon: Lonely	156809622	156809622p
Linas ir Simona: Albino laiškas	160009622	160009622p
T.Augulis ir J.Miliauskaitė: Kalėdų naktį tylią	130689622	130689622p
Mokinukės: Pažadai	111249622	111249622p
Vudis: Kaip du kart du	176659622	176659622p
Dragon Ball: Makafushigi Adventure	104379622	104379622p
Shakira: La Tortura	165109622	165109622p
ATB: Ecstasy	123549622	123549622p
In Culto: Boogaloo	173019622	173019622p
Taja: Angelas baltas	43039622	43039622p
Andrius: Mes vyrai	176279622	176279622p
George Michael: Last christmas	1469622	1469622p
Aventura: Cuando Volveras	111359622	111359622p
O-Zone: Dragostea Din Tei	107479622	107479622p
Rytis Cicinas: Lietaus Dukra	107579622	107579622p
Black Eyed Peas: Let's Get It Started	115439622	115439622p
We Wish You A Merry Christmas	10379622	10379622p
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622	3689622p
Scooter: No Fate	173219622	173219622p
Denzel: Pump it up	107449622	107449622p
Rammstein: Amerika	128349622	128349622p
James Brown: I Feel Good	83139622	83139622p
Delfinai: Neišeik	133479622	133479622p
Tabu: Jausmas	158879622	158879622p

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — 3 Lt

Įsitikinkite, kad telefone įjungta GPRS. Netinka EŽIO, PILDYK ir MAŽYLIO vartotojams.

Žinutę su kodu (pvz., 3689622p) siųskite į numerį **1323**.

NOKIA 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6170, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7280, 7610, 7650 **SIEMENS** A60, A65, AX75, C60, C55, C65, C75, CX65, CX75, CFX65, CF75, CXV70, M55, M65, M75, MC60, S55, SL55, SL65, S65 **SAMSUNG** C100, C110, C200, C210, C230, D500, X100, X120, X140, X200, X450, X460, X480, X600, X640, E300, E330, E600, E630, E700, E710, E720, E730, E760, E800, E820, P510, P730 **SONY ERICSSON** J300i, K300i, K700i, T610, T630, W800

KAD GAUTUMĖTE MONOMELODIJĄ — 1,95 Lt

Žinutę su kodu siųskite į numerį **1322**.

SIEMENS telefonams prie kodo pridėkite raidę **S** (pvz., 3689622s).

NOKIA 1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890. **SAMSUNG** R200c, R210s. **SIEMENS** A50, A52, C45, S45, ME45, M50, MT50.

KAIP AKTYVUOTI GPRS?

Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite savo operatoriui: **1566 - Omnitel**, **1501 - Bitė GSM**, **117 - Tele2**. Kad gautumėte **NOKIA** (išskyrus 3220, 5140, 6020, 6021, 6230, 7260, 7270, 7280) arba **SAMSUNG** (išskyrus C100, C110, E720, E730, D500, X620) nustatymus, nusiųskite **8888** į numerį **1322** (kaina 1,95 Lt).

NEED FOR SPEED

MOST WANTED

GAMES.LT

